CBI 攻略革命打破一切

2006 6月号 总第80期 定价8.8RMB

游戏日

2006年6月1日出版
定价12.8元人民币
国际标准刊号ISSN 1009-0843
国内统一刊号CN51-1567/TN
邮发代号62-99

万元大奖期期送 奖XBOX360三台

最终幻想12 极道攻略法

全地图宝箱位置公开
全宝箱珍贵道具公开
全交易品合成方法公开
序盘50级邪道练级方法

三年欧洲制霸攻略
创造球会·欧洲联赛

古墓丽影·传奇
A.C.E.2
王牌空战ZERO·贝尔卡战争
真三国无双4·帝国
绝体绝命都市2
圣剑传说DS·玛娜之子

下期《游戏日》四周年纪念
惊喜不断，敬请关注！

贺游戏日全彩
真情回馈大行动
千元大奖期期都送
期期有奖就等你来拿

从2004年10月号开始，每期都有！

游戏日幸运大赢家

天上也会掉馅饼？？这可是真的哦！！
只要每期填写《读者调查表》并按时寄回，就有机会赢取千元大奖！！
还等什么？赶紧参加吧！
下一个幸运儿也许就是你哟！

活动规则

1.凡购买《游戏日》杂志并认真填写当期《读者调查表》且寄回（包括网络调查表）的读者均可参与此次抽奖活动。
2.读者身份必须真实有效，相关信息必须填写清楚、完整（电子信箱、QQ、联系电话等如果没有请填写“暂无”）。所填写的信息不完整或者经核查与调查表上所写不符，即视为无效调查表，将无法参加当期的抽奖活动。
3.身份信息相同的调查表，无论份数，均按一份有效调查表计算。
4.书面《读者调查表》以当期杂志所附带为准，复印无效。所调查的内容必须填写清晰、完整。
5.网络《读者调查表》请访问http://gameday.chinaok.com/vote/并填写。
6.为了确保真正购买《游戏日》的读者参与抽奖活动的权益，对于网络调查表将有更加严格的审核制度，一旦出现填写内容不完整或空洞无实际意义者，均按无效调查表处理。
7.每期抽奖有效时间为当月25日起至下月10日截至，请将参与抽奖的当期调查表按时寄回，书面调查表以当地邮戳为准。
8.抽奖奖品将在当期杂志上公布，中奖名单将在下期杂志公布。
9.中奖名单确定之后，将会电话联系中奖者，请务必留下真实有效的联系方法，如果没有联系电话，QQ或者电子信箱也务必填写正确。
10.读者因中奖所承担的个人所得税请自行办理。
11.本次活动最终解释权归《数字化用户·游戏日》杂志社所有。

本期抽奖奖品

一等奖 4名 PlayStation Portable一台
二等奖 4名 1G高速记忆棒一条

6 游戏日
2006年6月号 总第80期

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防上当受骗。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

本期封面:KY

卷首特辑

最终幻想12 极道攻略 2

强档攻略

真三国无双4·帝国 60
王牌空战ZERO~贝尔卡的战争 68
古墓丽影·传奇 88
绝体绝命都市2 90
圣剑传说DS~玛娜之子 98
A.C.E. 2 101

极限研究

金手指（本期战国无双2研究不幸被全部腰斩） 102

尽在掌握

WE10展望 104
进攻套路和微操作之中路进攻 104

才语游言

闲言碎语 106
才语邮局 107
四格漫画 111
金酸梅奖 112
画师访谈 113
资讯 114
火星图库 115
每次都是传说的开始 116

卷尾特辑 三年欧洲制霸之路

创造球会·欧洲联赛 118

前言

继半个月前推出FF12攻略特辑后，我们又在本期用相当篇幅进行了攻略。不过先别急着说混页数，由于那本攻略特辑本来就是独立于《游戏日》月刊之外，并不算入月刊之内——那么杂志本身，没有FF12实在是有点说不过去；另一方面，由于特辑是限量发行，我们也必须照顾到没买到书但是想玩FF12的；最关键的一点，有这半个月的喘息，我们有机会把FF12进行了更深入的补完！

相比攻略特刊，本期杂志增加了所有地图上的宝箱位置，其中有珍贵道具的宝箱也已经整理完毕，还补充了讨伐任务之外的支线任务，提供了初期快速练级方法和初期LV50的方法（大家都知道，不考虑讨伐的话，LV50已经足够通关了），初期重要道具和最强武器最早获得方法，搜集齐了所有珍稀怪兽的资料——总而言之，这是一个和攻略特辑有很大不同的攻略，让我们带您更加轻松的领略FF12的世界！

当然，除了FF12，本期也收入了在FF12狂潮期间其他优秀作品的攻略，例如王牌空战0、古墓丽影、绝体绝命都市2、创造球会等等，希望能为您提供最大的帮助。不过在新年的这几个月游戏大潮里我们还是遗漏了许多游戏，拟在下期开始进行补完，欢迎大家在调查表上对自己希望看到的游戏攻略进行投票，它们的命运就攥在您手里了！

下期是游戏日创刊四周年（真快……），我们会有相应的专题出炉，敬请期待！

最后提醒一点，限量发行5000本的FF12攻略特刊现在在各地只余少量存货，要的人请赶快，我们是绝不加印的！

数字化用户

主管四川省科学技术协会
主办四川电脑推广协会
电脑商情报社
《数字化用户》杂志社编辑出版
社址成都市营门口路民光商厦五层
邮编 610036
传真（028）87646606
编辑电话（028）87688333-505
编辑信箱 gameday@cbigroup.com
网址 http://www.gameday.com.cn
总编辑牛泊
主编许海龙
执行主编周博
责任编辑付晓飞
编辑任超 王梁宇 李一凡
发行总监秦风
市场策划刘丹
特约编辑 Cyberman（美国）
美术总监薛霜
美术编辑梁镭耀、陈颖
法律顾问四川联合律师事务所 申杰锋律师

客户服务
免费服务电话 8008864689
北京 010-62137523 李艳斌
成都 028-87688333-505
上海 021-64412101-8005 夏侯军勇
广州 020-87588518 陈勇平
广告许可证号 5100004001007

国内刊号 CN51-1567/TN
国际刊号 ISSN 1009-0843
邮发代号 62-99
发行单位全国邮政局
零售全国各地书亭报摊
发行服务（028）87648981、87688333-533
邮购成都市营门口路民光商厦532室
邮编 610036
定价人民币 8.8 元
印刷单位 CBI 印刷厂
刊期月刊
出版日期 6月1日

最终幻想XII

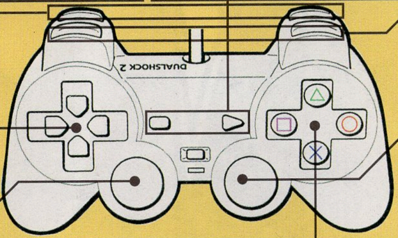
FINAL FANTASY XII

基本操作

L2键：地图画面为切换大小，战斗画面为锁定敌人后的特殊视点
R2键：切换地图大小，战斗画面中按住不放为强制退出迎战状态，可用于逃跑

SELECT键：切换为当前地图表示
START键：暂停，按□键可返回标题画面，按○键可跳过动画，按×键返回游戏

L1/R1键：主菜单中切换角色；战斗菜单中可切换攻击敌人或我方同伴



方向键：控制光标移动，在战斗中可用上、下键切换领队角色，左、右键可切换锁定敌人目标

左摇杆：控制角色移动，根据力度不同，人物会切换慢走→快跑的状态

右摇杆：视点变化。在自由行动的时候可以任意改变视点，推上为抬高视点，视野变大；推下为降低视点，视野变小，人物变大；左右为向左、右转动视点。按下右摇杆则恢复为默认的背后视点

□键：对话、调查、打开战斗菜单、更改道具排列规则
×键：取消操作
○键：确定、对话、调查、打开战斗菜单
△键：打开主菜单，锁定当前重要对话，并可翻看之前的对话

陆行鸟

陆行鸟作为FF系列的标志在游戏中自然也会登场。基本上所有城镇的出口附近都有出租陆行鸟的商人，和他们对话并支付相应费用后，就可以乘坐陆行鸟了。

陆行鸟的使用时间为180秒，骑乘陆行鸟的时候不会受到地图上怪物的攻击。每次骑乘会拥有3个加速机会，按○键发动可令陆行鸟全力奔跑。按×键为结束骑乘，一旦选择结束，陆行鸟就会消失。

除了在陆行鸟商人处租用之外，在地图上还有可能遇到野生的陆行鸟，和它们对话并将道具“ギ－サルの野菜”送给它，就能骑乘野生陆行鸟了。

注意，地图上的某些区域只有骑乘陆行鸟才能通过。比如オズモ－ネ平原（欧兹莫奈平原）上前往ヘネ魔石矿（贺奈魔石矿）的草地通路；モスフォ－ラ山地（摩斯弗拉山地）等。

王都ラバナスタ南门的陆行鸟出租店

地图上的陷阱

有时候在地图上会看见红色的魔法阵（必须具备ライブラ能力），踩上去会受到随机魔法伤害，除了会扣除HP之外，也有可能陷入各种异常状态中。还有可能碰到回复HP的白魔法，但这种几率非常低，看到魔法陷阱赶紧绕道吧。后期习得浮空魔法レビテガ后，可以对自己使用安全通过魔法陷阱。

王都拉巴纳斯塔内的免费传送点

在王都ラバナスタ（王都拉巴纳斯塔）的南门、东门、西门、砂海亭和バザ－街入口处设置有免费的传送点，可以在上述几个地点内自由传送。注意，该传送点并非一开始就有的，需要从バルハイム地下道（巴尔海姆地下道）脱出，回到王都之后才会出现。

飞空艇中心

除了传送点，我们也可以乘坐飞空艇来往于各大城市，王都西门就有一个飞空艇港口。注意，乘坐飞空艇和现实中乘坐交通工具的流程相同，首先需要到空港的售票处买票，想前往哪个地点，就要到相应的售票点买票。飞空艇分为慢速（ゆったり）飞空艇和高速飞空艇两种，乘坐慢速飞空艇可以在飞空艇上自由行动，还可以在艇上购买道具，而高速飞空艇则不会出现飞空艇内的场景，直接到达目的地。

游戏后期主角拥有自己的飞空艇之后，还可以选择空港内的“个人用受付”，驾驶飞空艇随意前往任意地点。不过对于那些没有空港的开阔的地方，就只能委屈主角们从飞空艇上顺着绳子爬下来了，同样要返回飞空艇，也需要顺着绳子爬上去……

游戏中的宝箱

游戏中的宝箱分为两种，一种是トレジャ－，一种是トレジャ－ポット。

トレジャ－宝箱出现地点固定，但出不出现则是随机。每个宝箱能开出的物品有固定的几种，在这几种物品中随机出现一个。一般开出装备的几率是很低的，前提是这个宝箱能开出这个装备。在本篇攻略的地图中将标出宝箱出现的位置，当宝箱能开出好装备的时候我们将之标注出来。调查过的トレジャ－宝箱会消失，不过经过一段时间，或者切换地图后，还有可能再次刷新出来。装有珍惜装备的宝箱刷新时间会长很多。

トレジャ－ポット是固定地点的宝箱，里面装着当前迷宫的地图，トレジャ－ポット的造型很独特，非常容易辨认。

Licenseライセンス系统

什么是License?

License是FF12中特有的技能习得系统，可以强化角色能力，习得特技和魔法，使用更高级的装备，觉醒必杀技等作用，是游戏的核心系统之一。

License的外形有点类似国际象棋的棋盘，初期大部分区域都是黑白相间的方格。将光标移动到方格上可以看到类似“LP35 技 ????”的信息，这是表示习得该方格需要35点LP，该方格属于“特技”类能力，???? 代表能力的具体名称和效果，不过在没有达成条件前还无法查看。

只有在License中习得了相应的技能，才可以在游戏中使用。比如想要使用回复HP的白魔法ケアル，就需要将棋盘上对应的方格点亮，然后再去魔法商店购买ケアル魔法，才可以使用。如果想装备道具“オルアケアの腕轮”则需要将白魔法1右边的方格点亮，这样才能在装备选项中装备上这个道具。简而言之，习得技能的关键就是——如何点亮对应的方格。

如何点亮棋盘上的方格?

条件1:具备点亮方格所需的LP数值
条件2:方格处于“可点亮”状态

点亮棋盘的方格需要达成左边所示的2个条件。将光标移动到方格上可以看见所需的LP数量，只要此时角色拥有的LP大于这个数值就能满足条件1了；条件2中的“可点亮”状态是指和已经习得的方格邻接的方格，这些方格不同于棋盘上的黑白方格，它上面具有镂空的图案，并且在左下角还标有数字。将光标移动到“可点亮”方格上，不会出现???? 的信息，而是会显示出具体内容，比如“时空魔法3 ブレイク デジョン”。这个信息的意思是，该方格为第3级时空魔法，包括ブレイク和デジョン两种魔法。如果ブレイク和デジョン为高亮白字，表示目前玩家已经拥有了这两个魔法，只需要习得该技能就能使用；如果字体为灰色，则表示玩家暂时还没有得到该魔法，习得技能只是具备了使用该魔法的条件，还必须要购买或者从其他途径得到该魔法后才能使用。方格左下的数字代表习得该技能所需要的LP值，已习得技能图标右上角的数字代表该技能的等级。

综上所述，玩家应该清楚如何点亮特定的技能方格了——从任意已习得技能出发，依次点亮邻接的方格，直到到达目标方格为止。

LP获得方法

习得技能所需要的LP如何获得呢?答案很简单，只要击倒敌人就可以了。一般来说，游戏初期击倒1个普通敌人可以获得1点LP，击倒珍贵怪兽、赏金怪兽获得的LP相对要多一些。

击倒敌人获得的LP和敌人的等级无关，只和敌人所属种族(TYPE)相关，同一种族的敌人无论等级多高，获得LP是相同的。比如狼族怪物，从最低等级的东部沙漠的黄狼到高等级的银色狼，经验值虽然相差几十倍，但获得LP都是1点。因此如果想迅速增加LP，最好的办法就是找一个怪物等级很低的地图，虐杀之。

当队伍中有多名角色的时候也不用担心LP分配的问题，无论是否出战，只要在队伍中，就能获得和战斗角色相同的LP。这点和EXP的分配法则完全不同。

角色育成建议

每个角色成长的倾向各有不同，最终成长成形后的数值等级入如下表。可以看出主角梵是个全能角色，适合使用单手剑或短剑，并配以加HP的轻装备。其实以主角全能的数值，其他装备也可以得心应手。而巴鲁弗里亚作为速度最快的角色，适合铳、弓、忍刀等以速度为补正的武器。而潘纳萝和阿雪的MP和魔力最高，显然魔法师是不二的选择。巴休是典型的肉盾型战士，适合使用斧、锤等高攻击的单手武器，配合重铠和高回避的盾牌。而弗兰的总体数值最差，但MP还不错，建议让她使用远程攻击武器，并使用回复和辅助系魔法。

角色	HP	MP	力量	魔力	活力	速度
梵(ヴァン)	S	A	S	A	S	A
巴鲁弗里亚(バルフレア)	A	B	A	C	A	S
弗兰(フラン)	B	A	C	B	B	B
巴休(バッシュ)	S	C	S	B	C	C
阿雪(アーシェ)	B	S	B	S	A	B
潘纳萝(パンネロ)	C	S	C	S	S	B

空贼之家

●空贼の隐れ家:根据玩家游戏的进度，在这里会增加相应的角色，可以看作是对玩家的一种特殊奖励。

ヴァン:偷盗成功50次以上，获得クイックワ－カ－(飞贼)的名声

ア－シェ:成员平均级别50以上，获得ヒ－ロ－ズ(英雄)的名声

バルフレア:普通攻击300次以上，获得アサルトストライカ－(袭击者)的名声

フラン:魔法使用200次以上，获得マジカルシュ－タ－(魔法达人)的名声

バッシュ:打倒500个以上的怪物，获得オ－バ－キラ－(超级杀手)的名声

パンネロ:累积获得100000以上金钱，获得リッチユ－ザ－(资本家)的名声

モンブラン:战斗中连续击倒同类型敌人50次以上(50chain)，获得カトゥエネイタ－的名声

ヴェイン:特技使用100次以上，获得ライオットパフォ－マ－(特技达人)的名声

ミゲロ:出售宝物1000个以上，获得ダブルディ－ラ－(高级商人)的名声

ガ－ディ:累积消费1000000G，获得ハイロ－ラ－(大富翁)的名声

陆行鸟:累积移动50000步以上，获得イヴァリ－スウォ－カ－(长跑者)的名声

レックス:クランポイント(赏金点数)累积500000点上，获得レコ－ドホルダ－(记录保持者)的名声

クリスタル:全部魔法获得，ル－ンコマンダ－(大魔导师)的名声

ウォ－スラ:全部特技获得，トリックマスタ－(特技导师)的名声

ミミック:得到交易品カノ－プスの壶，获得ホ－リ－グレイル的名声

キャロット:击倒キャロット后，获得チェイスカ－ト的名声

トリックスタ－:击倒トリックスタ－后，获得シュ－ティングスタ－(射击明星)的名声

アルテマ:击倒アルテマ后，获得エンジェルフォ－ル(堕天使)的名声

魔神龙:击倒魔神龙获得グリ－ミングヤイウィア的称号

ヤズマット:击倒ヤズマット获得マスタ－ハンタ－的称号

キングベヒ－モス:击倒キングベヒ－モス获得ロ－ドオブザキング的称号

ラスラ:习得所有的角色技能获得オ－ルマイティ的称号

ベリアス:所有的召唤兽入手得到ア－クエネミ－的称号

ゾディア－ク:获得最后的召唤兽戒律王后得到ゾディア－クブレイブ的称号

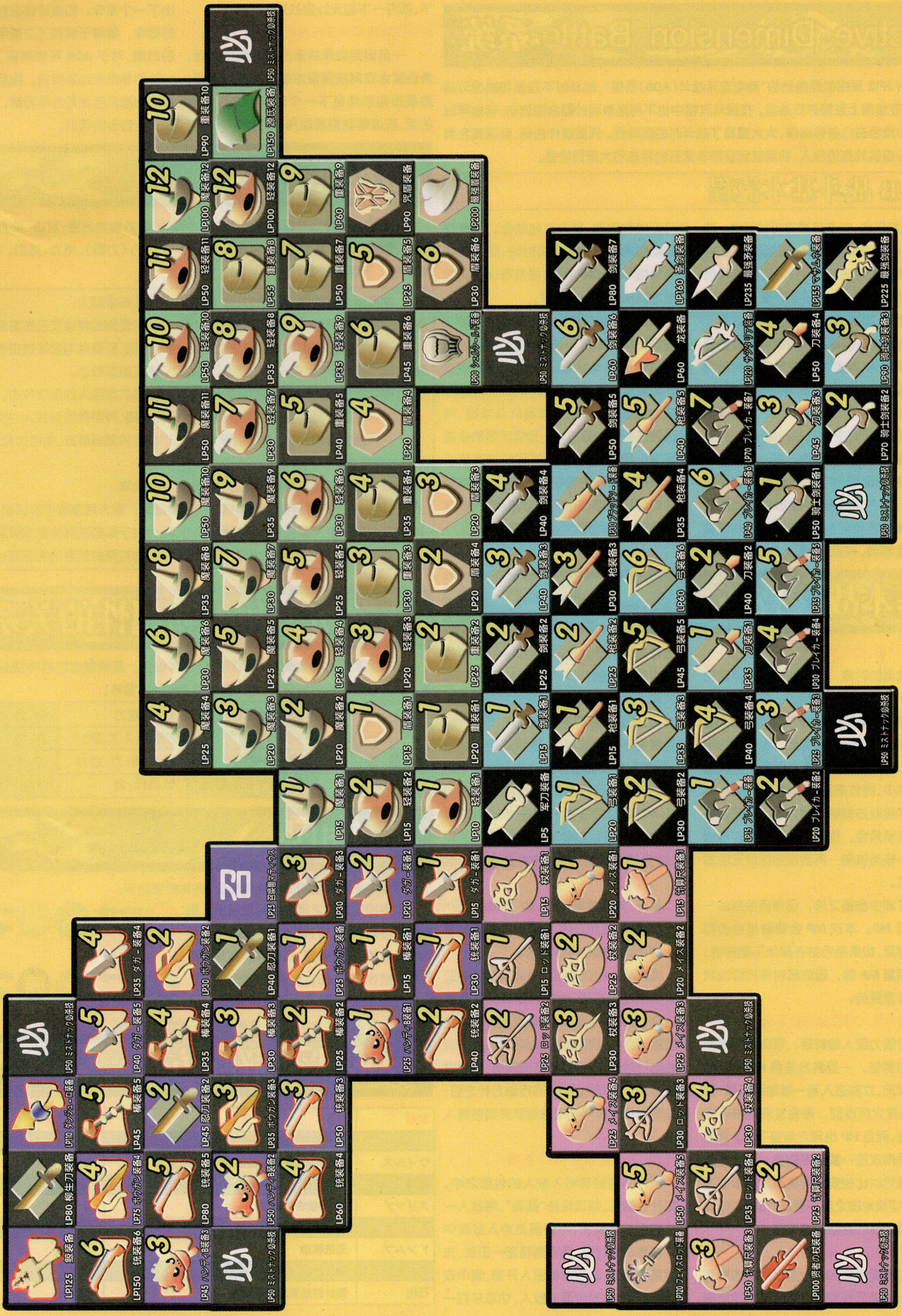
ファ－ヴニル:击倒讨伐怪兽ファ－ヴニル获得ブラッディドゴン的称号

デスゲイズ:击倒デスゲイズ后获得ドップガン的称号

●冒险のヒント:查看关于游戏技巧的解说

License 技能盘

注：红线为极限练级初期推荐大盘走法



Active Dimension Battle系统

本次 FF12 采用的是创新的“动态次元战斗(ADB)系统”，战斗时不需要切换战斗画面，而是在地图上直接进行战斗。在战斗过程中也不再是单调的回合制攻击，玩家可以实时操作角色进行各种动作，大大提高了战斗时的趣味性。只要操作合适，玩家完全有能力跨等级挑战高级敌人，初期就能获得非常好的装备和大量经验值。

ADB 战斗基本流程

1.发现怪物，并选择要进行的操作。注意，必须在怪物头上出现血槽显示之后，才能选择锁定的目标，如果只是看见怪物但并没有血槽显示，表明怪物距离玩家超过了锁定距离，需要再走近一些才能攻击。

2.选定攻击目标。一般情况下攻击默认目标是敌人，某些特殊情况需要攻击同伴的时候，可以按 L1/R1 键切换势力选择。

3.战斗开始。注意人物 HP 左边的行动时间显示，只有在行动时间槽涨满之后，角色才会执行设定的动作。这一点可以理解为 FF 系列的即时回合战斗系统的升级版，只不过，在时间槽增涨的过程中，我方角色不是站在原地傻等，而是可以由玩家控制随意移动，并且，只要动作没有发动，就可以随时取消，换为其他动作。注意在执行动作后会有一段硬直时间，此时时间槽显示为“ACTION”字样，必须等硬直消除之后才能执行下一个指令。

4.战斗胜利或逃走。将眼前的怪物全部击倒后就结束了本次战斗，人物会自动由持武器的战斗状态还原为普通移动状态。如果怪物实力较强，则可以选择逃跑，方法为按住 R2 键强行取消战斗状态，然后迅速逃离怪物身边。一般情况怪物会紧追玩家一段距离，如果玩家移动速度较快则可以甩掉追踪的怪物，如果无法甩掉则应该向切换地图的边界地带跑动，只要离开该地图，怪物自然无法继续追踪。

基本战斗技巧

1.时刻保持移动状态

在战斗的时候，千万不要站在原地和怪物你一下我一下的互殴，一定要边跑边攻击。如果周围有比较大的障碍物，就绕着障碍物跑，和怪物玩“捉迷藏”，由于怪物的 AI 优先，这样可以保证我方受到怪物攻击的次数最少，而如果站在原地不动的话，就完全是考验双方的绝对实力了。对于魔法系和弓箭系角色，更加应该采用远距离锁定攻击→转身逃离→再次攻击这种无伤的战斗方式。

除了减少伤害之外，还有更重要的一点是回复 MP。本次 MP 会随着角色的移动自动回复，如果角色站在原地不动的话，就无法回复 MP 的，因此随时保持移动状态是非常重要的。

2.对付强力敌人可在地图边界战斗

对付强力敌人的时候，可以将他吸引到地图边界处，一旦我方角色 HP 不足陷入危险状况，立刻进入另一张地图躲避；待将 HP 回复之后返回，你会发现怪物还守在边界处，而且 HP 也和之前差不多。利用这点，采用攻击→换地图回复→再攻击的战法，就可以比较安全的挑战高等级怪物了。注意切换地图之后不要离开边界太远，而且尽量快速的返回继续攻击。

3.使用辅助魔法 & 弱点攻击

千万不要吝啬 MP 给自己附加各种有利状态，比如近战型角色要随时附加防御力上升的プロテス魔法，对敌人则可以使用命中率下降的ブライン魔法，速度下降的スロウ魔法，事实证明，附加状态之后再战斗，远比直接战斗有效率的多，而且 MP 的消费量不但没有增加，甚至还有可能减少。因为附加状态后，我方 HP 损失要小得多，很可能普通战斗完毕后回复 HP 所消耗的 MP 就超过了发动附加状态所需的 MP。这些初级状态魔法，不但消费 MP 较少，而且成功率相当高，绝对是超值的选择。

另外，某些特殊状态，如“狂战士”(バ－サク魔法)发动之后，攻击力几乎提升了 1 倍，在关键时候也可以采用。

根据敌人的弱点属性发动攻击获得的效果远远超出想像，攻击力提高幅度甚至会达到 1 倍以上！因此，必须常备各种属性的武器，随时根据敌人的弱点换装，魔法攻击务必针对弱点进行，在后期获得“自动发动针对敌人弱点的魔法”的行动方针之后，更加可以根据同伴使用的魔法来判断敌人弱点。

4.保持区域人数优势，各个击破

千万不要轻易陷入敌人的包围之中，无论什么情况，都请保持“低调”，将敌人一个个吸引过来消灭，不要贸然冲入敌群中去。在战斗的时候，务必遵循逐一击破，先弱后强的原则，从较弱的敌人开始，集中攻击，最后再全力对付强力敌人，切忌东打一下、西打一下的无计划战法。

5.不要随意取消正在进行的动作

一旦确定动作并退出战斗菜单之后，角色就会立刻按照设定的动作开始执行，如果想指示角色下一个动作应该如何做的话，应该等到当前动作执行完毕后再发出下一个指令。如果动作没有完成就更换的指令，就等于浪费了之前用于准备动作的时间，对于 ADB 系统而言，战场上的每一秒钟都是无比珍贵的。因此请在下达指令之前综合考虑各方面因素，尽量避免中途变更指令的情况。

角色能力

角色能力值分为装备能力和自身能力两种，装备能力包括：攻击、防御、魔法防御、回避、魔法回避 5 种；角色自身能力则包括：ちから（力量)、魔力、活力、スピード（速度)4 种。下面分别说明每个能力的效果。

攻击：由武器决定的物理攻击力，数值越高，造成的伤害越大。

防御：由身体防具决定的物理防御力，数值越高，所受到的物理攻击伤害越小。

魔法防御：由头部防具决定的魔法防御力，数值越高，所受到的魔法攻击伤害越小。少数身体防具上也附带有一定的魔法防御能力，不过数值很小。

回避：由盾牌决定的物理回避力，数值越高，越容易防御敌人的物理攻击。

魔法回避：由部分盾牌决定的魔法回避力，数值越高，月容易防御敌人的魔法攻击。

ちから：角色力量的大小。对于绝大部分物理攻击的武器而言，角色力量越大所发挥的威力就越大。

魔力：魔力高低直接影响施放魔法的攻击力和成功率

活力：活力是角色对异常状态的抗性及恢复能力，活力越高越不容易陷入异常状态中，而且自动恢复所需要的时间越短。另外，活力对于某些武器的伤害具有补正效果。

速度：速度越高，角色行动时间槽行进速度越快，也对某些武器的伤害有补正效果。

武器伤害和人物属性的关系

除了力和魔力分别影响物理和魔法伤害以外，某些属性能够对武器伤害形成修正。比如速度影响弓和忍刀、活力影响斧和锤及手雷等。

剑:力	忍刀:力、速	法杖:魔力	弓:力、速
ダガ－(匕首):力、速	枪:力	权杖メイス:力、魔力	弩:力
骑士剑:力	棒:力、魔防	斧 & 锤:力、活力	铳:无
刀:力、魔力	杖(ロッド):魔力	计算尺:力	ハンディボム:力、活力

属性相克

游戏中采用属性两两相克的设定，具体效果如下：

火 ⇄ 水　风 ⇄ 土

雷 ⇄ 冰　暗 ⇄ 圣

不同组的属性之间没有相克关系。而且同属性时攻击，只要对方不是具有属性吸收效果的，就没有减轻伤害的判定。以相克属性攻击时，伤害值会得到极大提高，根据怪物种类不同，伤害可提高至 1～3 倍，因此只要条件允许，就一定要以弱点属性进行攻击。

异常状态解除方法

状态	效果	解除方法
オイル	全身被油覆盖，受到火属性攻击会造成大伤害	あぶらとり纸
ウイルス	病毒状态，受到攻击后 HP 最大值减少	ワクチン
猛毒	中毒状态，经过一定时间 HP 减少	毒消し
スリップ	HP 持续快速减少	リジェネ
ストップ	静止在原地，无法操作	クロノスの泪
ドンムブ	无法移动	万能药
ドンアク	除了行走，无法进行任何行动	万能药
石化	倒计时结束后变成石头	金の针

状态	效果	解除方法
死之宣告	倒计时结束后死亡	万能药
睡眠	睡眠状态，操作不能	目覚まし时计或受到攻击
混乱	不分敌我攻击，无法操作	気付け药
くらやみ	黑暗状态，武器攻击命中率下降	目药
沉默	无法使用魔法	やまびこ草
スロウ	行动时间变慢	ヘイスト
バーサカ	狂战士状态，不受控制自动攻击	デスペル

注：ストップ、ドンムブ、ドンアク、睡眠、混乱、くらやみ、スロウ经过一定时间后自动回复。习得万能药知识1～3后，用万能药可以解除除バーサカ之外的所有 异常状态。

经验值分配法则

游戏中的经验值采用所有上场战斗的队员平分经验的方法，即如果有3人参加战斗，每人获得1/3的经验值。未出场的队员，或者战斗不能的队员无法获得经验值。另外，剧情加入的GUEST角色虽然没有经验值设定，但依然会平分玩家获得的经验。因此，如果玩家实力足够强，不需要GUEST角色的帮助，可以将GUEST角色击倒(用L1/R1选择攻击)，以免浪费经验。

必杀技连携

角色习得必杀技(ミストナック)之后，在战斗菜单会增加ミストナック选项，选定后即可使用。每名角色均有3级必杀级，每级必杀消耗对应级别的MP。发动必杀需要MP全满才可以，2级必杀需要2层MP全满，3级必杀则需要3层MP全满。

融合技一览

必杀技连携满足一定条件之后，会发动最终融合技，融合技威力巨大，而且属于全范围攻击，不光对当前敌人单体有效，还可以攻击玩家周围的其他敌人。

炎のインフェルノ：1级必杀×3
土のカタクラズム：1级必杀×7
水のイラプション：1级必杀×2、2级必杀×3
风のラプチャー：2级必杀×5
ホワイトアウト：3级必杀×5
アークブラスト：1级必杀×2、2级必杀×2、3级必杀×2
ルミネッセンス：1级必杀×3、2级必杀×3、3级必杀×3
ブラックホール：1级必杀×4、2级必杀×4、3级必杀×4

注：融合技不属于属性攻击，属性相克和吸收对融合技无效。

Chain连击

连续攻击同种族怪物就可以形成Chain连击，Chain连击达到一定次数后(次数随机决定，一般2级需要10Chain左右，4级需要50Chain左右)，会令Chain等级提升。Chain等级共4级，从第2级开始，有一定几率在获得道具时全员回复HP。Chain等级越高，每次获得道具的个数越多，Chain等级提高之后，怪物掉落珍贵道具的几率也随之增大，因此想要获得珍贵道具就尽量提高Chain等级吧。注意，在Chain连击时不能击倒其他种族的怪物，否则会使Chain连击中断。

连击等级上升的效果

-------	敌掉落道具获得机率			辅助效果发生机率			
连击等级	通常道具1	通常道具2	珍贵道具	HP回复10%	MP回复5%	プロテス	シェル
LV1	40%	25%	3%	–	–	–	–
LV2	45%	30%	6%	10%	10%	–	–
LV3	50%	35%	8%	20%	20%	5%(1人效果)	5%(1人效果)
LV4	55%	40%	12%	25%	25%	5%(全员效果)	5%(全员效果)

连续击破数上升效果

-------	通常道具1				通常道具2				珍贵道具			
击破数	–	+1	+2	+3	–	+1	+2	+3	–	+1	+2	+3
0～8体	100%	–	–	–	100%	–	–	–	100%	–	–	–
9～16体	65%	35%	–	–	70%	30%	–	–	100%	–	–	–
17～24体	30%	50%	20%	–	40%	50%	10%	–	80%	20%	–	–
25体以上	–	60%	30%	10%	–	80%	15%	5%	60%	25%	10%	5%

偷盗成功率

对1个普通敌人使用偷盗指令时偷到的道具分为普通道具和珍贵道具两类，其中普通道具有1～3种，珍贵道具1～2种，偷盗时获得普通道具的机率为55%，获得珍贵道具的机率为10%；装备增加偷盗成功机率的装饰品"盗贼のカフス"后，偷盗获得普通道具的机率上升为80%，获得珍贵道具的机率上升为30%，而且有一定机率同时获得普通道具和珍贵道具。

密猎成功率

对濒死的敌人使用密猎时获得的道具分为普通道具和珍贵道具两类，其中普通道具和珍贵道具都只有1种，且密猎1次只能获得1种道具，获得机率为通常道具95%，珍贵道具5%。另外，部分敌人密猎后获得的普通道具和珍贵道具相同，还有部分敌人对密猎指令免疫。

游戏中各项数据实际验证结果

角色能力数值的实际影响验证

●速度(スピード)对魔法咏唱速度的影响(时间单位为秒)

使用魔法	速度为25时	速度为40时	差别
ケアル	3.31	2.78	0.53
ファイア	3.22	2.96	0.26
プロテス	3.20	2.67	0.53
ライブラ	1.48	1.30	0.18

●力(ちから)对攻击速度的影响(时间单位为秒)

使用武器	力为25时	力为40时	差别
片手剑	3.60	3.40	0.20

●速度(スピード)对攻击速度的影响(时间单位为秒)

使用武器	速度为25时	速度为40时	差别
片手ダガー	2.53	2.43	0.10
两手铳	5.00	4.73	0.27

●魔力对攻击速度的影响(时间单位为秒)

使用武器	魔力为25时	魔力为40时	差别
两手杖	3.07	3.05	0.02

●活力对有益状态持续时间影响(时间单位为秒)

使用魔法、技	活力25时	活力40时	差别
プロテス	115	124	9
ライブラ	500	536	36

连击＆会心一击发生机率验证

●连击发生机率

攻击手段	通常状态时	濒死状态时
空手	10/500回	13/500回
片手剑	17/500回	21/500回
片手ダガー	16/500回	18/500回
两手枪	8/500回	8/500回
两手棒	38/500回	47/500回
片手メイス	15/500回	6/500回

●濒死时连击数出现次数

剩余HP20%时	剩余HP2%时	
2连击～3次	7连击～1次	

连击 & 会心一击发生机率验证		
●连击发生机率		
攻击手段	通常状态时	濒死状态时
3 连击～5 次	8 连击～3 次	
4 连击～2 次	9 连击～5 次	
5 连击～0 次	10 连击～0 次	
6 连击～0 次	11 连击～1 次	
●会心一击发生机率		
攻击手段	通常状态时	濒死状态时
两手弓	24/500 回	21/500 回
两手铳	36/500 回	20/500 回

チャージ特技成功率
●连续使用 100 次チャージ特技回复 MP，其中 66 次成功，34 次失败，成功率为 66％
另：验证角色等级为 LV17，MP 回复数值最小为 17，最大为 22，即是说使用チャージ时回复 MP 值为使用者等级 1～1.3 倍数值中随机决定

偷盗实际成功率验证	
●在不装备"盗贼のカフス"的情况下对同一种敌人使用偷盗技能 100 回之后，效果如下	
成功率——59/100 回	偷盗道具 A——46/59 回
偷盗道具 B——10/59 回	偷盗道具 C——3/59 回

武器追加效果发动机率验证	
●测试武器为游戏前期可在武器店购买的メイジマッシャ－和アサシンダガ－，两种武器追加效果分别为沉默和战斗不能，分别用这两种武器攻击 100 回后，追加效果发动机率如下：	
使用武器	追加效果成功率
メイジマッシャ－	18/100 回
アサシンダガ－	5/100 回

密猎实际成功率验证		
●对同一类敌人连续使用 100 次密猎后，效果如下		
成功率——85/100 回	通常道具——78/85 回	珍贵道具——7/85 回

角色等级对时间攻击伤害的影响验证		
●时间攻击的伤害是根据游戏时间分钟的个位数来决定的		
分钟个位数	LV12	LV13
数字为 0 时	0	0
数字为 1 时	6	6
数字为 2 时	24	26
数字为 3 时	54	58
数字为 4 时	96	104
数字为 5 时	150	162
数字为 6 时	216	234
数字为 7 时	294	318
数字为 8 时	384	416
数字为 9 时	486	526

"盾回避力 UP"的效果验证
●装备回避值为 10 的盾"バックラ－"，在习得"盾回避力 UP"之前和习得"盾回避力 UP"之后分别让同一敌人攻击 500 次，验证结果如下：
未习得"盾回避力 UP"时的回避次数：55/500 回
习得"盾回避力 UP"时的回避次数：96/500 回
由此可见，习得"盾回避力 UP"之后角色的盾回避力约上升 10％

全心得书物 & 强力武器交易获得方法

全心得书物获得方法及其效果

ナイトの心得：与武器屋交谈 30 次后在交易品中出现，价格 19000G，效果为击倒巨人和昆虫系敌人后可以掉落贵重材料。

学者の心得：与防具屋交谈 15 次后在交易品中出现，价格 20000G，效果为击倒物质系敌人后可以掉落贵重材料。

魔道士の心得：与魔法屋交谈 25 次后在交易品中出现，价格 21000G，效果为击倒魔法生物系敌人后可以掉落贵重材料。

贤者の心得：与道具屋交谈 100 次后在交易品中出现，价格 25000G，效果为击倒エレメント（精灵）系敌人后可以掉落贵重材料。

魔剑士の心得：第 1 个讨伐任务完成后调查 20 次揭示板后即会在商店交易品中出现，价格 20000G，效果为击倒软体生物和アンデット系（不死）敌人后掉落贵重材料。

龙骑士の心得：第 1 个讨伐任务完成后调查 40 次揭示板后即会在商店交易品中出现，价格 22000G，效果为击倒ドラゴン（龙）和植物系敌人后可以掉落贵重材料。

狩人の心得：テクスタ讨伐任务完成后在王都バザ－与ガスリ交谈后即会在交易品中出现，价格 18000G，效果为击倒魔兽和怪鸟系敌人后可以掉落贵重材料。

最强剑トウルヌソル获得方法

双手剑，攻击力 140，回避 25，必要材料：

サ－ペンタリウス×3＋灵帝の魂×3＋玉钢×3

材料获得方法：

サ－ペンタリウス：大アルカナ×1＋ヘビの皮×4＋蛇眼×2（交易品）

ヘビの皮：ギ－ザ草原～ワイルドスネ－ク偷盗 or 掉落

蛇眼：幻妖の森～バジリスク掉落

大アルカナ：特殊敌掉 /アルカナ×10＋精灵石×1＋ソウルオブサマサ×1（交易品）

アルカナ：获得カノ－プスの壶后所有普通敌人都会掉落

精灵石：所有精灵系敌人处偷盗 or 掉落

ソウルオブサマサ：死都ナブディス～オ－バ－ソウル掉落

灵帝の魂：大アルカナ×1＋ソウルパウダ－×1＋战神のアシュリング×2（交易品）

ソウルパウダ－：ヘネ魔石矿～エテム偷盗 or 掉落

战神のアシュリング：ナブレウス湿原～ワイア－ド 掉落

玉钢：ヒヒイロカネ×1＋ダマスカス钢×2＋狱门の炎×2（交易品）

ヒヒイロカネ：ナブレウス湿原～エメラルダス掉落

ダマスカス钢：大灯台中层 or 大灯台地下～ブ－ネ掉落

狱门の炎：幻妖の森～ケルベロス掉落

アルテマブレイド获得方法

双手剑，攻击力 118，回避 10，必要材料：

デスパウダ－×2＋ノ－マ×1＋アダマンタイト×3

材料获得方法：

デスパウダ－：セルテニアン洞窟～ボギ－掉落

ノ－マ：西ダルマスカ沙漠～精灵ノ－マ偷盗 or 掉落

アダマンタイト：セロビ台地～アダマンタイタス掉落

サ－ペンタリウス×3＋灵帝の魂×3＋玉钢×3

战神のアシュリング：ナブレウス湿原～ワイア－ド 掉落

玉钢：ヒヒイロカネ×1＋ダマスカス钢×2＋狱门の炎×2（交易品）

ヒヒイロカネ：ナブレウス湿原～エメラルダス掉落

ダマスカス钢：大灯台中层 or 大灯台地下～ブ－ネ掉落

狱门の炎：幻妖の森～ケルベロス掉落

おろち获得方法

忍刀，攻击力 72，暗属性，回避 20，必要材料：

セ－ブルサイズ×2＋クア－ルのヒゲ×2＋キャンサ－×2

材料获得方法：

セ－ブルサイズ：幻妖の森～マンティスデビル掉落

クア－ルのヒゲ：古代都市ギルヴェガン～オセ掉落

キャンサ－：幻妖の森～マンティスデビル偷盗 or 掉落

デュランダル获得方法

单手剑,攻击力 99,回避 5,必要材料:

レーシー×1+皇帝のウロコ×2+生命のロウソク×3

材料获得方法:

レーシー:パラミナ大峡谷~精灵レーシー偷盗 or 掉落

皇帝のウロコ:ゼルテニアン洞窟~アルケオエイビス掉落

生命のロウソク:ヘネ魔石矿 or 大灯台地下~ネクロマンサー偷盗 or 掉落

アルテミスの弓获得方法

弓,攻击力 87,必要材料:

シルフス×1+大蛇の牙×2+月の沙×2

材料获得方法:

シルフス:オズモーネ平原~精灵シルフス偷盗 or 掉落

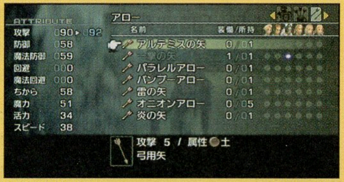
大蛇の牙:モスフォーラ山地~バイソン掉落

月の沙:幻妖の森~ムー掉落

アルテミスの矢获得方法

弓矢,攻击力 5,土属性,必要材料:

ジェミニ×3+吸血の牙×2+フカヒレ×2



材料获得方法:

ジェミニ:オズモーネ平原~ザグナル偷盗

吸血の牙:ルース魔石矿~アビス掉落

フカヒレ:ソーヘン地下宫殿~フオカロル掉落

鲸の髭获得方法

棒,攻击力 108,回避 25,必要材料:

アクエリアス×4+死虫×3+ミスリル×3

材料获得方法:

アクエリアス:幻妖の森~ゴーレム偷盗

死虫:大灯台中层~ドラゴンゾンビ偷盗 or 掉落

ミスリル:古代都市ギルヴェガン~ミスリルゴーレム偷盗 or 掉落

宿命のサジタリア获得方法

弓,攻击力 93,必要材料:

圆月轮×2+サジタリウス×4+兽王の角×3

材料获得方法:

圆月轮:モスフォーラ山地 or 古代都市ギルヴェガン~アッシュドラゴン掉落

サジタリウス:ゼルテニアン洞窟~スライム偷盗

兽王の角:モスフォーラ山地~フンババ掉落

ブレイクブレイド获得方法

单手剑,攻击力 95,必要材料:

オリハルク×2+キマイラの首×2

材料获得方法:

オリハルク:大灯台下层~デイダラ掉落

キマイラの首:大灯台下层~キマイラブレイン掉落

蝎のしっぽ获得方法

单手锤,攻击力 119,回避 2,必要材料:

死龙の骨×3+落雷冲×3+スコーピオ×4

材料获得方法:

死龙の骨:ゼルテニアン洞窟~スカルドラゴン偷盗 or 掉落

落雷冲:ヘネ魔石矿~サンダーバグ掉落

スコーピオ:ゼルテニアン洞窟~ブエル or メリッサ偷盗

マサムネ获得方法

日本刀,攻击力 93,回避 5,必要材料:

とんかち×2+オリハルク×3+玉钢×2

材料获得方法:

とんかち:大灯台上层~ピュロボロス掉落

オリハルク:大灯台下层~デイダラ掉落

玉钢:见トウルヌソル获得方法

ベネチアプレート获得方法

盾,回避 24,魔回 25,雷弱点,必要材料:

万年龟の甲罗×2+轮龙のキモ×2+ウンディーヌ×1

材料获得方法:

万年龟の甲罗:セロビ台地~アダマンタイタス掉落

轮龙のキモ:セロビ台地~シールドドラゴン掉落

ウンディーヌ:セロビ台地~精灵ウンディーヌ偷盗 or 掉落

支线任务

空姐七姐妹

在空港和受付小姐对话选择"ゆったり飞空艇に乗る"乘坐慢速飞空艇,然后在飞空艇内部和休息室门口的小姐对话发生剧情,她会让你送信给他的六个妹妹,分别在其他六条航线上,加上现在这条一共是七条。全部完成后取得守りの指轮(在空港出发时要跟不同的受付小姐对话才能去相应的航线)

七条航线分别是:

王都-空中都市

港町-城塞

帝都-王都

王都-城塞

港町-空中都市

帝都-港町

帝都-城塞

爱の羽根

在ジーザ草原雨季的时候砍掉所有枯树(地图上有标记),然后地图右下角会多出一块能去的地方,在那里取得"爱の羽根",有了这个就能听懂鸡的话。之后四处逛逛,等到旱季草原村落里发现鸡全部跑掉了,要把它们全部找回来。

ササナ:在东沙漠南岸集落和ササナ对话,然后依次将ナシル/アリル/ササナ带到北岸,再与ササナ对话,得到甲贺忍刀(攻 67,回避 20,暗属性)

アガタ:在帝都的エア·アーケード,追到它后选第一项,获得アスピーテー(攻击 66)

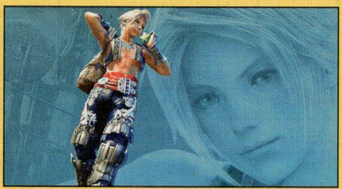
チイ:エルトの里/导きの宫与チイ和ミュリン对话后收集里中的 9 个记忆碎片"しずく",集齐后交给ミュリン,再和チイ对话得到一个,交给ミュリン,奖品与一の弓(攻 75)

レン:在王都ラバナスタ/市街地北部最北边角落里,追上它后选第二项,再到刚才那里它对话选第二项(须先完成チイ),得到ダイヤソード(攻击 80,回避 5)

シュリ:ガリフの地ジャハラ/やすらぎの大地和ガリフ族の畜牧家对话,然后和シュリ对话,再找畜牧家对话选第一项,和最长老对话,再和畜牧家对话获得プラチナメッサー(攻击 66,回避 5,攻击附带ドンムブ效果)

ムウマ:港町バーフォンハイム/海風通り和陆行鸟栅栏边的小孩对话选第一项,再和旁边的莫古利及陆行鸟管理员对话即可,获得ディフェンダー,攻击 91,回避 35

全部完成后回到草原集落与テラ对话,获得ハイエーテル×2



最强剑トウルヌソル

最强剑トウルヌソル(双手剑 攻击力140 回避25)除了交易品里提到的合成之外,还有另一个取得方法。就是收集齐三个纹章然后一起卖掉。其中两个需要击败隐藏BOSS,具体方法在FF12专辑中有详细介绍。

第三个纹章需要完成系列小任务:

首先要先完成仙人掌绑架任务,让渡船出现(详见FF12专辑)。

然后到东沙漠南岸集落的岸边和ルクセラ对话得知钓鱼的情报。

到港町的シバーネ波止场,和钓鱼老人对话两次选第一项,然后往下走直到看不见老人,返回刚才那里得到钓竿。

来到东沙漠南岸集落,和ルクセラ对话选择第一项开始钓鱼。

前五次钓鱼成功后会获得五种颜色的ボトル,到五个地方取得对应的手纸。

黄色のボトル: セロビ台地打开1,2,5,7,9号风车,关闭3,4,6,8,10号风车。

赤色のボトル: モスフォーラ山脉/水音の传れ处左上的水池。

绿色のボトル: サリカ树林/白きまだらの路中空家前。

青色のボトル: ナブレウス湿原/追忆の地下方的船只。

黑色のボトル: カラムサイズ地下水路的水门开关,左边数第二个开关对面的台灯。

全手纸获得后去バルハイム地下道/ゼバイア连接桥最南端那个小方块区域,取得マタムネ。

回到东沙漠南岸村落继续钓鱼,难度会不断升高,完成最高难度之后获得タイコウの纹章。

邦伽商店

在帝都完成传话任务获得全部28个ホワイトリーフ后,在商店里换到上层通行证,然后在上层遇到一个贵族,和他对话后来到フォーン海岸与邦伽族猎人头目对话接到任务,然后去右下角地图打败一只大乌龟后返回。去打稀有怪物,有的怪物能掉"エンゲージ·XX"的物品(哪些能掉请参看FF12特辑),把这种物品带回去交给特定的商人,就可以购买特殊道具。注意商人共有三个,全部都给的话道具肯定不够,最好只选择一个给。

攻击大好きバンが

给予数	物品	类型	攻击	属性	附加效果	价格
1	小鸟丸	两手刀	58	–	–	5040
5	オベリスク	两手枪	60	–	–	6750
10	村雨	两手刀	66	水	–	7650
15	ダイヤソード	单手剑	80	–	–	11250
20	デスブリンガー	单手剑	90	–	战斗不能	14400
25	ガストラフェテス	ボウガン	76	–	–	18900
30	ゲンゲニル	两手枪	84	火	–	25500

防御大好きばんが

给予数	物品	防御	附加效果	价格
1	デモンズメイル	29	–	4410
5	ダイヤアーマー	39	–	6300
10	リフレクトメイル	43	永久リフレク	7290
15	大地の衣	35	–	8370
20	ドラゴンメイル	53	–	11250
25	魔力のシシャーク	0	魔防39	13500
30	マクシミリアン	58	–	25500

何でもいいばんが

给予数	物品	效果	价格
1	盗贼のカフス	偷盗成功率上升,良品率上升	2700
5	钢铁の膝当て	防御+1,陷阱无效	900
10	フェザーブーツ	永久漂浮效果	450
15	インディゴ蓝	魔法成功率高	4500
20	ダイヤの腕轮	宝箱中开出的物品变好	18000
25	リフレガの魔片	范围内我方魔法反弹	270
30	ホーリーの魔片	敌单体圣属性最大伤害	150

制作太阳石

完成剧情中做太阳石任务后,可以再次来到草原村落制作太阳石,方法和原来一样,做出的太阳石可以卖给她,换得200G和ポーション×2和圣の石。

Ganbit行动方针

购买地点代码
A:王都商店
B:西沙漠旅行商店
C:空中都市商店
D:战舰リヴァイアサン旅行商店
E:帝都商店
F:港町商店
G:城塞市街地商店

条件	作用	购买地点
味方一人	我方任意一人	ABCDEFG
リーダー	队长	ABCDEFG
ヴァン	梵	
アーシェ	阿雪	
フラン	弗兰	
バルフレア	巴鲁弗里亚	
バッシュ	巴休	
パンネロ	潘纳萝	
最もHPが低い味方	HP最低的我方	ACEFG
最も武器の强い味方	武器最强的我方	ACEFG
最も物理防御低い味方	物防最低的我方	ACEFG
最も魔法防御低い味方	魔防最低的我方	ACEFG
HP<100%の味方	HP不满100%的我方	ACEFG
HP<90%の味方	HP小于90%的我方	ACEFG
HP<80%の味方	HP小于80%的我方	ABCDEFG
HP<70%の味方	HP小于70%的我方	ABCDEFG
HP<60%の味方	HP小于60%的我方	ABCDEFG
HP<50%の味方	HP小于50%的我方	ABCDEFG
HP<40%の味方	HP小于40%的我方	ABCDEFG
HP<30%の味方	HP小于30%的我方	ABCDEFG
HP<20%の味方	HP小于20%的我方	ABCDEFG
HP<10%の味方	HP小于10%的我方	ACEFG
MP<100%の味方	MP不满100%的我方	ACEFG
MP<90%の味方	MP小于90%的我方	ACEFG
MP<80%の味方	MP小于80%的我方	ABCDEFG
MP<70%の味方	MP小于70%的我方	ABCDEFG
MP<60%の味方	MP小于60%的我方	ABCDEFG
MP<50%の味方	MP小于50%的我方	ABCDEFG
MP<40%の味方	MP小于40%的我方	ABCDEFG
MP<30%の味方	MP小于30%的我方	ABCDEFG
MP<20%の味方	MP小于20%的我方	ABCDEFG
MP<10%の味方	MP小于10%的我方	ACEFG
"战斗不能"の味方	"战斗不能"状态下的我方	ACEFG
"石化"の味方	"石化"状态下的我方	ACEFG
"石化中"の味方	"石化中"状态下的我方	ACEFG
"ストップ"の味方	"ストップ"状态下的我方	ACEFG
"睡眠"の味方	"睡眠"状态下的我方	ABCDEFG
"混乱"の味方	"混乱"状态下的我方	ABCDEFG
"死の宣告"の味方	"死の宣告"状态下的我方	ACEFG
"くらやみ"の味方	"くらやみ"状态下的我方	ACEFG
"猛毒"の味方	"猛毒"状态下的我方	ACEFG
"沉默"の味方	"沉默"状态下的我方	ACEFG
"スリップ"の味方	"スリップ"状态下的我方	ACEFG

条件	作用	购买地点
“オイル”の味方	“オイル”状态下的我方	ACEFG
“逆转”の味方	“逆转”状态下的我方	ACEFG
“ドンアク”の味方	“ドンアク”状态下的我方	ACEFG
“ドンムブ”の味方	“ドンムブ”状态下的我方	ACEFG
“スロウ”の味方	“スロウ”状态下的我方	ACEFG
“ウイルス”の味方	“ウイルス”状态下的我方	ACEFG
“おとり”の味方	“おとり”状态下的我方	ACEFG
“プロテス”の味方	“プロテス”状态下的我方	ACEFG
“シェル”の味方	“シェル”状态下的我方	ACEFG
“ヘイスト”の味方	“ヘイスト”状态下的我方	ACEFG
“ブレイブ”の味方	“ブレイブ”状态下的我方	ACEFG
“フェイス”の味方	“フェイス”状态下的我方	ACEFG
“透明”の味方	“透明”状态下的我方	ACEFG
“リジェネ”の味方	“リジェネ”状态下的我方	ACEFG
“浮游”の味方	“浮游”状态下的我方	ACEFG
“リフレク”の味方	“リフレク”状态下的我方	ACEFG
“狂战士”の味方	“狂战士”状态下的我方	ACEFG
“バブル”の味方	“バブル”状态下的我方	ACEFG
“濒死”の味方	“濒死”状态下的我方	ABCDEFG
残り>=10个なら味方へ	该道具大于10个的话便对我方一人使用	ACEFG
リーダーの敌	队长瞄准的敌人	
目の前の敌	面前的敌人	
敌1体	随便一个敌人	ABCDEFG
リーダーを狙う敌	瞄准队长的敌人	ABCDEFG
自分を狙う敌	瞄准自己的敌人	ABCDEFG
味方を狙う敌	瞄准我方的敌人	ABCDEFG
最も远い敌	最远的敌人	ACEFG
最も近い敌	最近的敌人	ACEFG
最もHPが高い敌	HP最高的敌人	ACEFG
最もHPが低い敌	HP最低的敌人	ACEFG
最もHpmaxが高い敌	最大HP最高的敌人	ACEFG
最もHpmaxが低い敌	最大HP最低的敌人	ACEFG
最もMPが高い敌	MP最高的敌人	ACEFG
最もMPが低い敌	MP最低的敌人	ACEFG
最もMpmaxが高い敌	最大MP最高的敌人	ACEFG
最もMpmaxが低い敌	最大MP最低的敌人	ACEFG
最もレベルが高い敌	级别最高的敌人	ACEFG
最もレベルが低い敌	级别最低的敌人	ACEFG
最も力が高い敌	力量最高的敌人	ACEFG
最も力が低い敌	力量最低的敌人	ACEFG
最も魔力が高い敌	魔力最高的敌人	ACEFG
最も魔力が低い敌	魔力最低的敌人	ACEFG
最もスピードが高い敌	速度最快的敌人	ACEFG
最もスピードが低い敌	速度最慢的敌人	ACEFG
最も物理防御が高い敌	物理防御最高的敌人	ACEFG
最も魔法防御が高い敌	魔法防御最高的敌人	ACEFG
HP>=100000の敌	HP大于等于100000的敌人	ACEFG
HP>=50000の敌	HP大于等于50000的敌人	ACEFG
HP>=10000の敌	HP大于等于10000的敌人	ACEFG
HP>=5000の敌	HP大于等于5000的敌人	ACEFG
HP>=3000の敌	HP大于等于3000的敌人	ACEFG
HP>=2000の敌	HP大于等于2000的敌人	ACEFG
HP>=1000の敌	HP大于等于1000的敌人	ACEFG
HP>=500の敌	HP大于等于500的敌人	ACEFG
HP<100000の敌	HP小于100000的敌人	ACEFG
HP<50000の敌	HP小于50000的敌人	ACEFG

条件	作用	购买地点
HP<10000の敌	HP小于10000的敌人	ACEFG
HP<5000の敌	HP小于5000的敌人	ACEFG
HP<3000の敌	HP小于3000的敌人	ACEFG
HP<2000の敌	HP小于2000的敌人	ACEFG
HP<1000の敌	HP小于1000的敌人	ACEFG
HP<500の敌	HP小于500的敌人	ACEFG
HP=100%の敌	HP等于100%的敌人	ABCDEFG
HP>=70%の敌	HP大于等于70%的敌人	ABCDEFG
HP>=50%の敌	HP大于等于50%的敌人	ABCDEFG
HP>=30%の敌	HP大于等于30%的敌人	ABCDEFG
“石化中”の敌	“石化中”状态下的敌人	ACEFG
“ストップ”の敌	“ストップ”状态下的敌人	ACEFG
“睡眠”の敌	“睡眠”状态下的敌人	ABCDEFG
“混乱”の敌	“混乱”状态下的敌人	ACEFG
“死の宣告”の敌	“死の宣告”状态下的敌人	ACEFG
“くらやみ”の敌	“くらやみ”状态下的敌人	ACEFG
“猛毒”の敌	“猛毒”状态下的敌人	ACEFG
“沈默”の敌	“沉默”状态下的敌人	ACEFG
“スリップ”の敌	“スリップ”状态下的敌人	ACEFG
“オイル”の敌	“オイル”状态下的敌人	ACEFG
“逆转”の敌	“逆转”状态下的敌人	ABCDEFG
“ドンアク”の敌	“ドンアク”状态下的敌人	ABCDEFG
“ドンムブ”の敌	“ドンムブ”状态下的敌人	ABCDEFG
“スロウ”の敌	“スロウ”状态下的敌人	ACEFG
“ウイルス”の敌	“ウイルス”状态下的敌人	ACEFG
“プロテス”の敌	“プロテス”状态下的敌人	ACEFG
“シェル”の敌	“シェル”状态下的敌人	ACEFG
“ヘイスト”の敌	“ヘイスト”状态下的敌人	ACEFG
“ブレイブ”の敌	“ブレイブ”状态下的敌人	ACEFG
“フェイス”の敌	“フェイス”状态下的敌人	ACEFG
“リフレク”の敌	“リフレク”状态下的敌人	ABCDEFG
“リジェネ”の敌	“リジェネ”状态下的敌人	ACEFG
“狂战士”の敌	“狂战士”状态下的敌人	ACEFG
“濒死”の敌	“濒死”状态下的敌人	ABCDEFG
“火”に弱い敌	“火”属性弱点的敌人	ACEFG
“雷”に弱い敌	“雷”属性弱点的敌人	ACEFG
“冰”に弱い敌	“冰”属性弱点的敌人	ACEFG
“土”に弱い敌	“土”属性弱点的敌人	ACEFG
“水”に弱い敌	“水”属性弱点的敌人	ACEFG
“风”に弱い敌	“风”属性弱点的敌人	ACEFG
“圣”に弱い敌	“圣”属性弱点的敌人	ACEFG
“暗”に弱い敌	“暗”属性弱点的敌人	ACEFG
“火”を吸収しない敌	不吸收“火”属性的敌人	ACEFG
“雷”を吸収しない敌	不吸收“雷”属性的敌人	ACEFG
“冰”を吸収しない敌	不吸收“冰”属性的敌人	ACEFG
“土”を吸収しない敌	不吸收“土”属性的敌人	ACEFG
“水”を吸収しない敌	不吸收“水”属性的敌人	ACEFG
“风”を吸収しない敌	不吸收“风”属性的敌人	ACEFG
“圣”を吸収しない敌	不吸收“圣”属性的敌人	ACEFG
“暗”を吸収しない敌	不吸收“暗”属性的敌人	ACEFG
アンデッドの敌	不死系的敌人	ACEFG
飞行タイプの敌	飞行系的敌人	ABCDEFG
もしHP=100%なら	当自己的HP等于100%时	ACEFG
残り>=10个なら敌へ	该道具大于10个时就对敌人一人使用	ACEFG
もし“くらやみ”なら	当处于“くらやみ”状态下的时候	ACEFG
もし“沈默”なら	当处于“沉默”状态下的时候	ACEFG

条件	作用	购买地点
もし“ブレイブ”なら	当处于“ブレイブ”状态下的时候	ACEFG
もし“フェイス”なら	当处于“フェイス”状态下的时候	ACEFG
もし“濒死”なら	当处于“濒死”状态下的时候	ACEFG
もしMP>=90%なら	当MP大于等于90%的时候	ACEFG
もしMP>=70%なら	当MP大于等于70%的时候	ACEFG
もしMP>=50%なら	当MP大于等于50%的时候	ACEFG
もしMP>=30%なら	当MP大于等于30%的时候	ACEFG
もしMP>=10%なら	当MP大于等于10%的时候	ACEFG
もしMP<90%なら	当MP小于90%的时候	ACEFG
もしMP<70%なら	当MP小于70%的时候	ACEFG
もしMP<50%なら	当MP小于50%的时候	ACEFG
もしMP<30%なら	当MP小于30%的时候	ACEFG
もしMP<10%なら	当MP小于10%的时候	ACEFG
もしHP>=90%なら	当HP大于等于90%的时候	ACEFG
もしHP>=70%なら	当HP大于等于70%的时候	ACEFG
もしHP>=50%なら	当HP大于等于50%的时候	ACEFG
もしHP>=30%なら	当HP大于等于30%的时候	ACEFG
もしHP>=10%なら	当HP大于等于10%的时候	ACEFG
もしHP<90%なら	当HP小于90%的时候	ACEFG
もしHP<70%なら	当HP小于70%的时候	ACEFG
もしHP<50%なら	当HP小于50%的时候	ACEFG
もしHP<30%なら	当HP小于30%的时候	ACEFG
もしHP<10%なら	当HP小于10%的时候	ACEFG
自分自身	自己	ABCDEFG
HP<100%の自分	HP小于100%的自己	ACEFG
HP<90%の自分	HP小于90%的自己	ACEFG
HP<80%の自分	HP小于80%的自己	ACEFG
HP<70%の自分	HP小于70%的自己	ACEFG
HP<60%の自分	HP小于60%的自己	ACEFG
HP<50%の自分	HP小于50%的自己	ACEFG
HP<40%の自分	HP小于40%的自己	ACEFG
HP<30%の自分	HP小于30%的自己	ACEFG
HP<20%の自分	HP小于20%的自己	ACEFG
HP<10%の自分	HP小于10%的自己	ACEFG
MP<100%の自分	MP小于100%的自己	ACEFG
MP<90%の自分	MP小于90%的自己	ACEFG
MP<80%の自分	MP小于80%的自己	ACEFG
MP<70%の自分	MP小于70%的自己	ACEFG
MP<60%の自分	MP小于60%的自己	ACEFG
MP<50%の自分	MP小于50%的自己	ACEFG
MP<40%の自分	MP小于40%的自己	ACEFG
MP<30%の自分	MP小于30%的自己	ACEFG
MP<20%の自分	MP小于20%的自己	ACEFG
MP<10%の自分	MP小于10%的自己	ACEFG
“石化中”の自分	“石化中”状态下的自己	ACEFG
“死の宣言”の自分	“死の宣言”状态下的自己	ACEFG
“くらやみ”の自分	“くらやみ”状态下的自己	ACEFG
“猛毒”の自分	“猛毒”状态下的自己	ACEFG
“沈默”の自分	“沉默”状态下的自己	ACEFG
“スリップ”の自分	“スリップ”状态下的自己	ACEFG
“オイル”の自分	“オイル”状态下的自己	ACEFG
“逆转”の自分	“逆转”状态下的自己	ACEFG
“ドンムブ”の自分	“ドンムブ”状态下的自己	ACEFG
“スロウ”の自分	“スロウ”状态下的自己	ACEFG
“ウイルス”の自分	“ウイルス”状态下的自己	ACEFG
“おとり”の自分	“おとり”状态下的自己	ACEFG

条件	作用	购买地点
“プロテス”の自分	“プロテス”状态下的自己	ACEFG
“シェル”の自分	“シェル”状态下的自己	ACEFG
“ヘイスト”の自分	“ヘイスト”状态下的自己	ACEFG
“ブレイブ”の自分	“ブレイブ”状态下的自己	ACEFG
“フェイス”の自分	“フェイス”状态下的自己	ACEFG
“リフレク”の自分	“リフレク”状态下的自己	ACEFG
“透明”の自分	“透明”状态下的自己	ACEFG
“リジェネ”の自分	“リジェネ”状态下的自己	ACEFG
“浮游”の自分	“浮游”状态下的自己	ACEFG
“バブル”の自分	“バブル”状态下的自己	ACEFG
“濒死”の自分	“濒死”状态下的自己	ACEFG

自动行动方针推荐

前期

队长

HP=100%の敌	盗む
目の前の敌	たたかう

同伴1

リーダーの敌 たたかう	
HP<50%の味方	ケアル

同伴2

HP<50%の味方	ケアル
リーダーの敌 たたかう	

点评：因为初期技能和魔法少，MP也不多，配置就两个作用，攻击和补血。队长第一项的偷盗可以带来不小的收入，千万不能忽视。可以看出同伴2是主力的回复角色，因此要选像潘纳萝这种MP和魔力高的角色来担任。

后期

队长

“战斗不能”の味方	フェニックスの尾
飞行タイプの敌	远隔攻击
目の前の敌	たたかう
HP<60%の味方	ケアルガ
MP<30%の味方	エーテル

同伴1

“战斗不能”の味方	アレイズ
味方1人	万能药
味方1人	バブル
HP<40%の味方	ケアルガ
味方1人	シェルガ
味方1人	プロテガ
味方1人	ヘイスガ
ヴァン(主力物攻)	ブレイブ
パンネロ(主力魔攻)	フェイス

飞行タイプの敌	远隔攻击
リーダーの敌 たたかう	
味方1人	レビテガ

同伴2

“战斗不能”の味方	アレイズ
HP<60%の味方	ケアルガ
味方1人	エスナガ
“リフレク”の敌	デスペガ
“火”に弱い敌	ファイガ
“雷”に弱い敌	サンダガ
“冰”に弱い敌	ブリザガ
“风”に弱い敌	エアロガ
“圣”に弱い敌	ホーリー
“暗”に弱い敌	ダーガ
最も远い敌	コラプス
MP<30%の味方	エーテル

点评：最强魔法基本都已买齐，应该是最终战之前的配置，做讨伐任务和隐藏BOSS必备。

队长就不必说了，除了优先复活之外，就是进攻。无战斗的时候可以帮着回复HP和MP。

同伴1是辅助角色，应习得全部绿魔法时空魔法白魔法里魔法，因为使用的辅助魔法特别多，因此魔法使用最为频繁，推荐装备MP消耗减半的贤者の指轮。

同伴2是主力魔攻角色，应习得全部黑魔法白魔法，LP足够的话最好把全部魔法都学了。对应敌人弱点使用元素魔法，不但方便，还能找出BOSS看不见的弱点。如果敌人带魔法反弹状态，则优先用魔法解除。

(接14页武器列表)匕首(单手)

名称	必要技能	价格	攻击	回避	属性	追加效果	入手方法
ゾーリンシェイプ	ダガー装备5	15000	73	5	风	–	バーフォンハイム3
ダンジューロ	ダンジューロ装备	–	80	5	–	–	珍贵怪兽掉落

棒(双手)

名称	必要技能	价格	攻击	回避	属性	追加效果	入手方法
擢棒	棒装备5	–	81	25	–	–	地下道宝箱
八角棒	棒装备5	–	88	25	–	–	珍贵怪兽偷盗
鲸の髯	鲸装备	60000	108	25	–	–	交易品

讨伐任务

除了主线剧情，玩家还可以接受各种赏金讨伐任务，完成这些任务之后，可以获得相应的奖励，其中有很多是当前商店无法买到的武器和防具，非常具有实用价值。赏金任务的难度随着任务的等级提升而提高，玩家需要根据自己的实际情况，选择合适的任务执行。赏金任务按照难度由低至高的顺序一次为E、D、C、B、A、S、H、X。X级任务只有1个，是整个游戏中难度最高的BOSS。

讨伐任务流程

1.前往各个城市酒馆的揭示板前查看当前的讨伐任务。除了酒馆，在王都赏金猎人工会中也能接受任务。

2.前往委托人所在地点接受任务。

3.前往任务提示地点，击倒被讨伐怪物。

4.返回委托人所在地，完成委托。

随着完成任务数和猎人点数(存档时的"ポイント"这项)的增加，猎人等级也会增加，等级每增加一级，就可以获得奖励物品，并且工会商店也会增加新的商品，都是非常好用的装备道具或魔法，很有购买价值。

猎人等级	必要猎人点数	任务数	奖励物品	增加商品	效果
グラブパック	–	–	ポーション×3	ポーション	HP小回复
クロッグスイーパー	700	2	デジョンの魔片×2、テレポストーン×2	ハイポーション	HP中回复
セーフテイレイパー	8000	4	万能药×3、テレポストーン×2	ギザールの野菜	交给野外的陆行鸟可以乘坐
ゲイルレンジャーズ	20000	8	ハイポーション×3、テレポストーン×2	テレポストーン	传送必备
バウンティハンダーズ	30000	10	エーテル×2、テレポストーン×2	ニホパラオア、リバース	药品效果逆转、敌单体回复和伤害交换
ジャスティストルーパー	40000	12	エクスポーション×2、テレポストーン×2	バブル	我方单体HP二倍
ブレイクアーミー	100000	14	ハイエーテル×2、テレポストーン×3	フェイス	我方单人魔法攻击力上升
リスクブレイカーズ	200000	16	エリクサー×2、テレポストーン×3	ブレイブ、バブルチェーン	我方单人物理攻击力上升、永久HP二倍效果
クライムアヴェンジャー	250000	24	大アルカナ×1、テレポストーン×3	デジョンの魔片	魔法デジョン相同的效果(范围内敌人消失)
パレスガーディアン	300000	28	灵帝の魂×1、テレポストーン×3	ねこみみフード	活力+20、速+50
ナイツオブラウンド	500000	32	ラストエリクサー×2、テレポストーン×3	サビのカタマリ	敌单体伤害

装饰品アクセサリ

名称	必要技能	价格	效果	入手方法
オルアケアの腕轮	アクセサリ1	250	HP+25	剧情获得/ギーザ草原
バングル	アクセサリ2	500	ライブラ永久效果	ギーザ草原
钢のゴルゲット	アクセサリ2	1500	濒死状态力上升	バルハイム地下道
アームガード	アクセサリ3	800	濒死状态物理伤害降低	バルハイム地下道
トルマリンの指轮	アクセサリ3	300	猛毒无效	东ダルマスカ沙漠
ガントレット	アクセサリ4	1200	盾回避率上升	东ダルマスカ沙漠
バトルハーネス	アクセサリ4	1000	力+2，一定几率发动反击	东ダルマスカ沙漠
革のゴルゲッド	アクセサリ5	1500	濒死状态魔力上升	战舰リヴァイアサン
蔷薇のコサージュ	アクセサリ5	800	沉默无效	西ダルマスカ沙漠
格斗のアンバー	アクセサリ6	6600	空手攻击时攻击力上升	大沙海ナム·エンサ
サッシュ	アクセサリ6	500	スロウ无效	大沙海ナム·エンサ
アーガイルの腕轮	アクセサリ7	600	くらやみ无效	ナム·エンサ
ブレイザー	アクセサリ7	3200	HP全满时力上升	エルトの里
ヒスイのカラー	アクセサリ7	3300	回避敌攻击率上升	エルトの里
ジャックブーツ	アクセサリ8	600	ドンムブ无效	エルトの里
黑带	アクセサリ8	600	活力+8，ドンアク无效	エルトの里
金のアミュレット	アクセサリ8	4500	获得LP2倍	ブルオミシエイス
魔法の手袋	アクセサリ9	3200	HP全满时魔力上升	エルトの里
西阵の带	アクセサリ10	800	睡眠无效	ブルオミシエイス
盗贼のカフス	アクセサリ10	3000	可偷复数道具、珍贵道具偷盗成功率上升	ブルオミシエイス
ギリーブーツ	アクセサリ11	700	オイル无效	ブルオミシエイス
クイスモイトの靴	アクセサリ11	800	スリップ无效	モスフォーラ山地
ルビーの指轮	アクセサリ12	8500	リフレク永久效果	モスフォーラ山地
ファイアフライ	アクセサリ12	5000	力+2，获得经验值0	フォーン海岸
钢铁の膝当て	アクセサリ12	1000	防御+1、回避陷阱	フォーン海岸
ふわふわミトラ	アクセサリ13	1200	石化无效	アルケイディス旧市街
舫结びのカロン	アクセサリ13	1000	混乱无效	アルケイディス旧市街
フェザーブーツ	アクセサリ13	500	永久漂浮效果	アルケイディス旧市街
ほろろの根付	アクセサリ14	4000	药系道具效果上升	アルケイディス旧市街
雏のティベット	アクセサリ14	5000	获得经验值2倍	アルケイディス旧市街
カメオのベルト	アクセサリ14	9000	攻击成功率上升	バーフォンハイム
パワーリスト	アクセサリ15	5200	力+2、ストップ无效	バーフォンハイム
オパールの指轮	アクセサリ15	16000	敌"リフレク(魔法反射)"无效	バーフォンハイム
バブルチェーン	アクセサリ15	17820	バブル永久效果	交易品
守りの指轮	アクセサリ16	18000	防+6、魔防+5、リジェネ永久效果	死都ナブディス
インディゴ蓝	アクセサリ16	–	魔法成功率提高	珍贵怪兽讨伐奖励
龟のチョーカー	アクセサリ17	8370	使用魔法变为消耗金钱	交易品
玛瑙の指轮	アクセサリ17	3000	天候对属性的影响无效	西沙漠购买
ダイヤの腕轮	アクセサリ18	20000	宝箱中获得的道具变好	东沙漠购买
エルメスの靴	アクセサリ18	18000	ヘイスト永久效果	交易品/地下道购买
贤者の指轮	アクセサリ19	22000	圣属性吸收、消费MP减半	帝都旧街市购买
ニホパラオア	アクセサリ20	30000	药系道具效果逆转	交易品
ねこみみフード	アクセサリ20	30000	活力+20、速+50	交易品
源氏の小手	源氏装备	–	魔力+2、连击发生率上升	偷盗
リボン	リボン装备	–	复数异常状态无效	宝箱/珍贵怪兽掉落
女神の魔石	–	–	魔法防御+13，MP变为0	剧情获得
人造破魔石	–	–	全属性伤害减半，永久沉默效果	剧情获得
晓の断片	–	–	魔法防御+20，MP变为0	剧情获得

技能

盗む　LP15
偷取敌人身上的道具(注1)

ライブラ　LP20
一定时间内可查看攻击目标的情报

应急处置　LP20
给濒死状态的我方1名角色回复HP

チャージ　LP30
成功的话自身MP少量回复，失败则MP变为0

时间攻击　LP55
根据进行游戏的时间，给予范围内敌人一定伤害

密猎　LP30
将濒死状态的怪物变成道具(无法获得EXP和LP)

暗黑　LP35
以自身HP为代价给敌人造成伤害

MPHP LP35
以自身MP给我方1人回复HP，回复量为MP×10

针千本　LP35
给予1个敌人1000的伤害

步数攻击　LP65
根据总的移动距离的多少，给予范围内敌人一定伤害

魔防破坏　LP35
降低敌人魔法防御

劝诱　LP30
使敌单体混乱，不分敌我攻击

魔攻破坏　LP30
降低敌人魔法攻击

防御破坏　LP35
降低敌人防御力

无作为魔　LP40
随机选择1个黑魔法对敌单体进行攻击

苏生　LP40
以我方1人全部HP为代价使一名战斗不能角色HP全满复活

钱投げ　LP35
根据投掷金钱的数量，给予范围内敌人无视防御的伤害

算术　LP40
根据连续攻击次数提高攻击伤害(注2)

贴付　LP40
使敌单体拥有和使用者相同的异常状态

暗黑杀法　LP40
处于“くらやみ”状态时才可发动的攻击

アキレス　LP40
对敌单体随机制造 1 个弱点

攻击破坏　LP35
降低敌人的攻击力

肉斩骨断　LP30
即死攻击,自己会损失大量 HP 或者死亡,MISS 则自己死亡

远隔攻击　LP80
接近系武器可以攻击离开一定距离的敌人(如空中敌人)

注 1:一个敌人身上只能成功偷窃一次。

注 2:对一定范围内敌人有效,第 1 击伤害为 1,第 2 击伤害为 2,第 3 击伤害为 4,第 4 击伤害为 8……依此类推,每击伤害加倍。注意,中途不能出现全员 miss 的情况,否则将从 1 开始计算。

能力强化

HP 满タン魔力 UP　LP70
HP 全满时魔力上升

エーテル知识 3　LP70
エーテル类道具回复量上升

魔法チャージ　LP30
使用魔法攻击并造成伤害后 MP 回复

消费 MPカット　LP30
使用魔法时消费 MP 减少 10%

魔力强化　LP40
魔法攻击增强

エーテル知识 1　LP20
エーテル类道具回复量上升

ガンビットプラス　LP20
行动方针增加 1 格

HP+50　LP30
HP 上限增加 50

ガンビットプラス　LP15
行动方针增加 1 格

LP10
召唤兽ベリアス

ガンビットプラス　LP70
行动方针增加 1 格

魔力强化　LP55
魔法攻击增强

消费 MPカット　LP50
使用魔法时消费 MP 减少 10%

力强化　LP25
物理攻击增强

ガンビットプラス　LP25
行动方针增加 1 格

魔力强化　LP120
魔法攻击增强

格斗　LP90
空手攻击时攻击力上升

万能药の知识 3　LP70
追加解除ストップ、死の宣告、ウイルス的效果

行动时间短缩　LP50
行动时间缩短 10%

エーテル知识 2　LP35
エーテル类道具回复量上升

ガンビットプラス　LP40
行动方针增加 1 格

濒死魔力 UP　LP65
濒死状态时魔力上升

魔力强化　LP25
魔法攻击增强

ガンビットプラス　LP30
行动方针增加 1 格

ポーションの知识 1　LP20
ポーション类道具回复量上升

魔力强化　LP80
魔法攻击增强

消费 MPカット　LP80
使用魔法时消费 MP 减少 10%

ガンビットプラス　LP50
行动方针增加 1 格

HP+150　LP70
HP 上限增加 150

行动时间短缩　LP30
行动时间缩短 10%

ターミネートチャージ　LP30
击倒敌人可回复 MP

ガンビットプラス　LP35
行动方针增加 1 格

フェニックス效果 UP　LP90
使用フェニックスの尾后 HP 回复量上升

盾回避率 UP　LP45
装备盾后回避力上升

ガンビットプラス　LP45
行动方针增加 1 格

被ダメージチャージ　LP30
受到伤害时 MP 回复

濒死攻击力 UP　LP65
濒死状态时力上升

力强化　LP40
物理攻击增强

ポーションの知识 3　LP70
ポーション类道具回复量上升

有效ステータス时间延长　LP30
有利状态时间延长

ポーションの知识 2　LP35
ポーション类道具回复量上升

フェニックス效果 UP　LP30
使用フェニックスの尾后 HP 回复量上升

万能药の知识 1　LP20
追加解除睡眠、スリップ、ドンムブ、ドンアク的效果

盾回避率 UP　LP25
装备盾后回避力上升

力强化　LP120
物理攻击增强

ガンビットプラス　LP100
行动方针增加 1 格

HP+200　LP100
HP 上限增加 200

HP 满タン攻击力 UP　LP70
HP 全满时力上升

行动时间短缩　LP80
行动时间缩短 10%

HP+500　LP155
HP 上限增加 500

力强化　LP80
物理攻击增强

盾回避率 UP　LP75
装备盾后回避力上升

力强化　LP55
物理攻击增强

万能药の知识 2　LP30
追加解除石化中、混乱、オイル的效果

加ダメージチャージ　LP30
受到伤害 MP 回复

フェニックス效果 UP　LP50
使用フェニックスの尾后 HP 回复量上升

濒死防御力 UP　LP70
濒死状态防御力上升

HP+100　LP50
HP 上限增加 100

魔法

白魔法

名称	必要技能	价格	MP	属性	效果	入手方法
デスペル	白魔法 5	4500	16	–	敌单体特殊效果解除	ナルビナ城塞 2
ケアルガ	白魔法 6	11700	68	–	范围内我方角色 HP 大回复	バーフォンハイム
デスペガ	白魔法 6	8200	36	–	范围内敌特殊效果解除	バーフォンハイム
アレイズ	白魔法 6	9700	50	–	我方单体战斗不能回复,HP 最大	バーフォンハイム2
ホーリー	白魔法 7	11200	60	圣	敌单体圣属性大伤害	バーフォンハイム3
エスナガ	白魔法 7	14900	72	–	范围内我方异常状态解除	バーフォンハイム2
フルケア	白魔法 8	30600	98	–	范围内我方角色 HP 全回复	西ダルマスカ沙漠(后期)

黑魔法

名称	必要技能	价格	MP	属性	效果	入手方法
エアロガ	黑魔法 4	6800	38	风	范围内敌人风属性大伤害	アルケイディス
ファイガ	黑魔法 5	8200	42	火	范围内敌人火属性大伤害	バーフォンハイム
サンダガ	黑魔法 5	8200	42	雷	范围内敌人雷属性大伤害	バーフォンハイム
ブリザガ	黑魔法 5	8200	42	冰	范围内敌人冰属性大伤害	バーフォンハイム
クラウダ	黑魔法 6	11200	48	–	范围内敌人大伤害 &スリップ效果	バーフォンハイム3
フレアー	黑魔法 7	11200	48	–	敌单体特大伤害	バーフォンハイム3
アーダー	黑魔法 7	15600	60	火	范围内敌人火属性特大伤害	バルハイム地下道(后期)
コラプス	黑魔法 8	18100	70	–	范围内敌人特大伤害	死都ナブディス

绿魔法

名称	必要技能	价格	MP	效果	入手方法
サイレガ	绿魔法 5	6800	22	范围内敌人不能使用魔法	アルケイディス
ブライガ	绿魔法 5	6800	20	范围内敌人技能命中率降低	アルケイディス
ブレイブ	绿魔法 6	5800	24	我方单体武器攻击力上升	クランショップ
フェイス	绿魔法 6	5800	24	我方单体魔法攻击力上升	クランショップ
スリプガ	绿魔法 7	7900	26	范围内敌人睡眠	バーフォンハイム
シェルガ	绿魔法 7	9900	40	范围内我方魔法防御上升	バーフォンハイム2
プロテガ	绿魔法 7	9400	36	范围内我方防御上升	バーフォンハイム2

时空魔法

名称	必要技能	价格	MP	效果	入手方法
レビテガ	时空魔法 5	2800	20	范围内我方漂浮移动(不会中陷阱)	エルトの里
カウント	时空魔法 6	3100	8	一定时间后敌单体 HP 变为 0	ブルオミシェイス
リフレガ	时空魔法 7	6800	24	范围内我方魔法反弹	アルケイディス

时空魔法					
名称	必要技能	价格	MP	效果	入手方法
スロウガ	时空魔法 7	10400	24	范围内敌人行动速度下降	バーフォンハイム3
ヘイスガ	时空魔法 7	16600	70	范围内我方行动速度提高	东ダルマスカ沙漠(后期)

里魔法						
名称	必要技能	价格	MP	属性	效果	入手方法
アスピル	里魔法 4	4000	2	–	敌单体 MP 吸收	飞空艇内商店
デス	里魔法 5	5200	30	–	敌单体即死攻击	ナルビナ城塞 2
バブル	里魔法 5	3300	32	–	我方单体一定时间内 HP2 倍	クランショップ
パニシガ	里魔法 6	8700	60	–	范围内我方隐身	ナルビナ城塞 2
リバース	里魔法 6	7600	50	–	敌单体伤害 & 回复效果逆转	フォーン海岸
グラビガ	里魔法 7	6800	36	–	范围内敌人 HP 减少最大值的 1/2	アルケイディス
ダーガ	里魔法 7	9400	30	暗	范围内敌人暗属性大伤害	バーフォンハイム2

武器

单手剑(单手)							
名称	必要技能	价格	攻击	回避	属性	追加效果	入手方法
デスブリンガー	剑装备 6	16000	90	5	–	战斗不能	バーフォンハイム3
ブレイクブレイド	剑装备 7	17800	95	0	–	–	交易品
デュランダル	剑装备 7	21600	99	5	–	–	交易品

骑士剑(双手)							
名称	必要技能	价格	攻击	回避	属性	追加效果	入手方法
ラグナロク	骑士剑装备 3	–	109	10	–	ドンムブ	完成讨伐奖励
アルテマブレイド	骑士剑装备 3	22800	118	10	–	–	交易品
エクスカリバー	圣剑装备	–	128	10	圣	–	古代都市宝物
トロの剣	–	65535	130	50	圣	–	交易品
トウルヌソル	最强剑装备	600000	140	25	–	–	交易品

日本刀(双手)						
名称	必要技能	价格	攻击	回避	属性	入手方法
雨のむら云	刀装备 4	15000	78	5	风	バーフォンハイム3
ムラマサ	刀装备 4	–	84	5	–	珍贵怪兽偷盗
マサムネ	マサムネ装备	350000	93	5	–	交易品 / 讨伐任务获得

忍刀(双手)							
名称	必要技能	价格	攻击	回避	属性	追加效果	入手方法
おろち	忍刀装备 2	15200	72	20	暗	ドンアク	交易品
柳生の漆黑	柳生刀装备	–	80	20	暗	–	珍贵怪兽掉落

枪(双手)							
名称	必要技能	价格	攻击	回避	属性	追加效果	入手方法
グングニル	枪装备 5	15300	84	8	火	–	交易品
龙の髯	龙装备	–	91	8	–	–	大灯台上层宝箱
最强の矛	最强矛装备	–	150	8	–	–	ベネ 魔石矿宝箱

杖(双手)								
名称	必要技能	价格	攻击	回避	魔力	属性	追加效果	入手方法
ホーリーロッド	ロッド装备 4	–	53	6	2	圣	–	大灯台地下宝箱
フェイスロッド	フェイスロッド装备	–	24	6	3	–	フェイス	完成讨伐后奖励
鲸の髯	鲸装备	60000	108	25	–	–	–	交易品

计算尺(单手)						
名称	必要技能	价格	攻击	回避	追加效果	入手方法
ユークリッド定规	计算尺装备 3	35	25	バブル	–	完成讨伐后奖励

法杖(双手)							
名称	必要技能	价格	攻击	回避	魔力	追加效果	入手方法
贤者の杖	贤者の杖装备	–	46	8	8	–	珍贵怪兽偷盗

权杖メイス(单手)							
名称	必要技能	价格	攻击	回避	属性	追加效果	入手方法
メイスオブゼウス	メイス装备 4	–	66	4	–	–	大灯台宝箱
グランドメイス	メイス装备 5	–	72	4	–	–	完成讨伐后获得

斧 & 锤(单手)					
名称	必要技能	价格	攻击	回避	入手方法
ゴールドアックス	ブレイカー装备 6	15200	110	6	交易品
蝎のしっぽ	ブレイカー装备 7	60000	119	2	交易品

铳(双手)					
名称	必要技能	价格	攻击	回避	入手方法
アルクトゥルス	铳装备 5	19800	44	10	交易品
フォーマルハウト	铳装备 6	–	50	10	ルース魔石矿宝箱

弓(双手)					
名称	必要技能	价格	攻击	回避	入手方法
アルテミスの弓	弓装备 6	15800	87	0	交易品
宿命のサジタリア	サジタリア装备	60000	93	0	交易品

ハンディボム(双手)					
名称	必要技能	价格	攻击	回避	入手方法
プリニートロイデ	ハンディB 装备 1	5800	50	0	ブルオミシェイス2
ペジオニーテ	ハンディB 装备 1	8500	58	0	フォーン海岸

防具

盾							
名称	必要技能	价格	回避	魔回	属性	追加效果	入手方法
ベネチアプレート	盾装备 6	12420	24	25	雷弱点	–	交易品
源氏の盾	源氏装备	–	30	5	–	–	偷盗
最强の盾	最强盾装备	–	50	0	雷无效	–	地下道 / 古代都市宝箱
血涂られた盾	咒盾装备	–	90	0	–	永久猛毒/スリップ/スロウ	幻妖之森宝箱

轻装备(头部)							
名称	必要技能	价格	魔防	HP	属性	追加效果	入手方法
リジェネモリオン	轻装备 11	16000	44	370	–	永久リジェネ 活力 +4	王者下层购买
デュエルマスク	轻装备 12	–	45	800	–	力 +2	大灯台宝箱

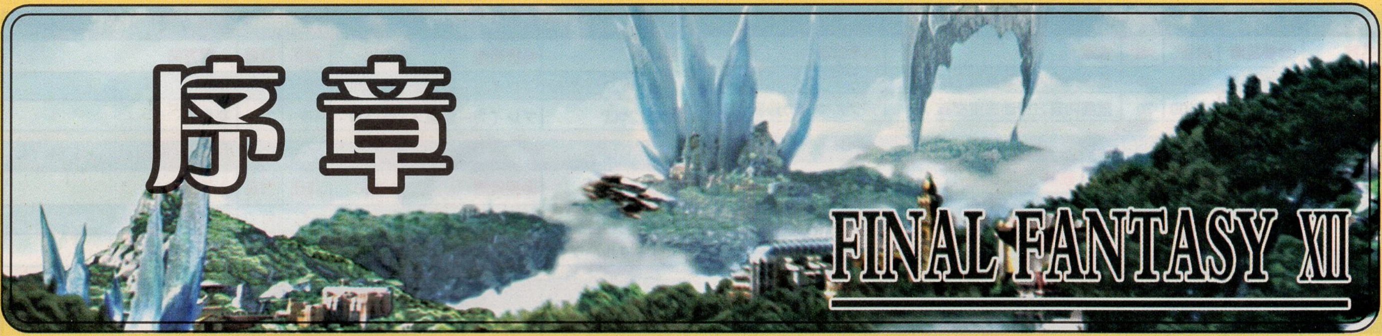
轻装备(身体)							
名称	必要技能	价格	防御	HP	属性	追加效果	入手方法
ミラージュベスト	轻装备 11	16000	45	800	–	活力 +10 速 +10	王都下层购买
ブレイブスーツ	轻装备 12	–	40	10	–	永久ブレイブ	ベネ 魔石矿宝箱

重装备(头部)							
名称	必要技能	价格	魔防	力	属性	追加效果	入手方法
源氏の兜	源氏装备	–	37	9	–	魔力 +4	偷盗
魔力のシシャーク	重装备 9	15000	39	11	–	魔力 +5	死都ナブディス
グランドヘルム	重装备 10	–	40	12	–	–	珍贵怪兽掉落

重装备(身体)							
名称	必要技能	价格	防御	力	属性	追加效果	入手方法
源氏の铠	源氏装备	–	56	9	–	魔力 +3	偷盗
						反击几率上升	
マクシミリアン	重装备 9	17000	58	9	–	魔防 +1、速 +6	死都ナブディス
グランドアーマー	重装备 10	–	61	12	–	–	珍贵怪兽掉落

魔装备(身体)						
名称	必要技能	价格	防御	魔力	追加效果	入手方法
光のスティフォス	魔装备 11	16000	39	12	活力 +10	珍贵怪兽偷盗 / 地下道购买
ローブオブロード	魔装备 12	–	40	15	力 +5	大灯台地下层宝箱

魔装备(头部)							
名称	必要技能	价格	魔防	魔力	属性	追加效果	入手方法
黄金のスカラー	魔装备 11	16000	58	10	–	速 +3	地下道购买
サークレット	魔装备 12	–	60	10	–	力 +2	大灯台上层宝箱



本章简易流程

1 剧情 侵略
2 剧情战斗 熟悉操作
3 BOSS 战 小型飞空艇レモラ
4 自由行动 进入城内到达顶楼大厅
5 剧情 进入大厅剧情

剧情战斗：熟悉操作

(1)剧情战斗：转动右摇杆一周调整视角。

(2)剧情战斗：用左摇杆跑到バッシュ面前。

(3)剧情战斗：跑到旁边的ダルマスカ兵面前按○键和他对话。

(4)剧情战斗：跑到铁门前按○键开门。

(5)剧情战斗：和一个帝国兵战斗，之后就可以自由操作了。

小贴士：

在这里隆重推出编辑部反面教材牛蛙，他兴致勃勃的在序盘把那位 NPC 小兵练到了 LV5，还打算继续练下去，直到大家告诉他"别练了，这个人在正式进入游戏后用不了，而且啥都不继承！"他才悻悻收手——练级是好习惯，但什么级都练肯定不是好习惯。

BOSS 战：小型飞空艇レモラ

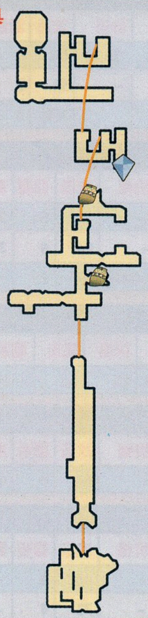
往前进发生 BOSS 战对小型飞空艇レモラ。第一场 BOSS 战，由于有大批同伴掩护，只需躲在后面砍。之后剧情自动胜利。

自由行动：进入城内到达顶楼大厅

(1)自由行动：从楼梯跑上二楼，可以遇到第一个存档点。

(2)自由行动：继续往上走发生剧情，需要干掉三个敌人，レックス会单体雷魔法和初级白魔法，使用魔法可以轻松地战胜敌人，他还带有很多回复道具……

注：本攻略标注的宝箱物品为稀有道具



序章 ナルビナ城塞内部

第一章

1 强制战斗 灭掉三只老鼠	4 强制战斗 消灭はぐれトマト	7 自由行动 进入ギ－ザ草原	10 自由行动 将阴石变为太阳石
2 剧情 遇到パンネロ	5 剧情 东门剧情	8 自由行动 来到游牧民の集落	11 剧情 返回ダランの家剧情
3 自由行动 酒馆接到讨伐任务	6 剧情 ダランの家剧情	9 自由行动 找到ジン获得阴石	

强制战斗:灭掉三只老鼠

正式使用主角梵，任务是消灭掉三只老鼠，它们会到处跑，可以用偷盗技能先偷点东西，一只老鼠只能偷一件物品。

自由行动:酒馆接到讨伐任务

(1)自由行动:自由行动后来到地图上有红色标记的地点发生剧情。

(2)自由行动:来到酒馆发生剧情(同样地图上有标记)，NPC 解说 License 棋盘，看不懂没关系，可以看攻略的系统解说部分。解说过后需要手动学会第一级的装饰品装备(アクセサリ1)，之后在提示

下按□键查看学会的技能。

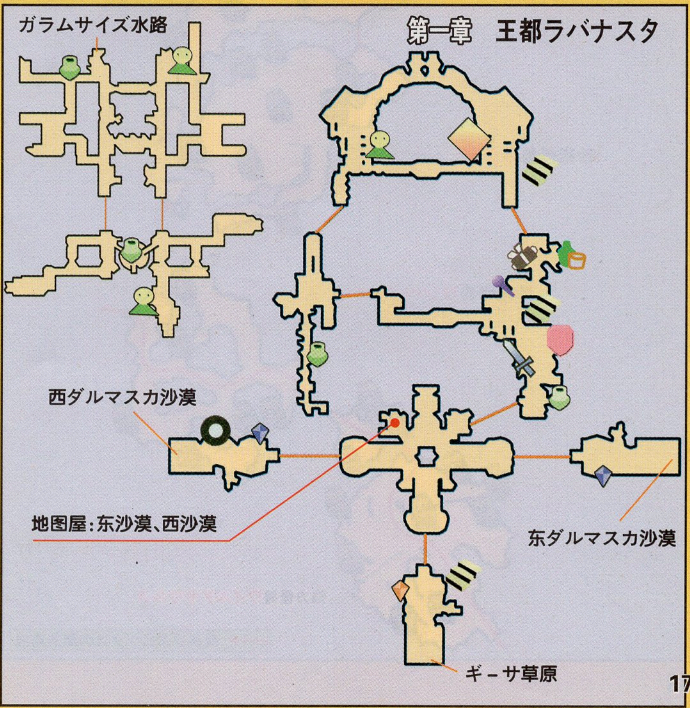
(3)自由行动:讨伐任务开始，这时可把刚才取得的オルアケアの腕轮装备上。

(4)强制战斗:从东门进入东沙漠，找到はぐれトマト并把它干掉。(它在地图上显示为大红点)

(5)剧情:回到东门和カイツ对话发生剧情，得以进入王都，并看到演讲。

(6)剧情:从地图上有楼梯标记的地方来到王都地下，前往地图上有红色标记的地点进入ダランの家发生剧情。

(7)自由行动:从南门进入ギ－ザ草原。



武器店

名称	价格
ブロードソード	400
ダガー	200

技能店

名称	价格
盗む	1600
ライブラ	500

防具店

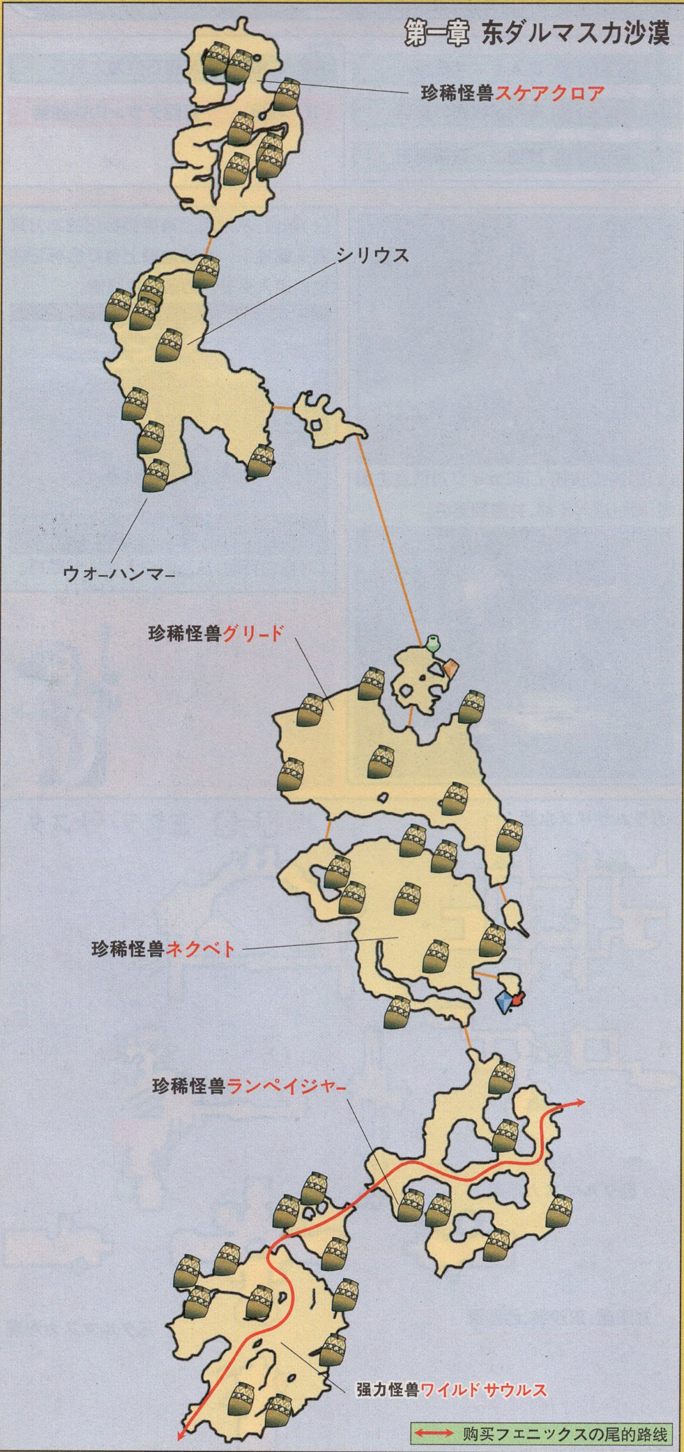
名称	价格
革の帽子	100
革の服	100
木棉の帽子	100
木棉の服	100

魔法店

名称	价格
ケアル	200
ファイア	200
サンダー	200
ブリザド	200

道具店

名称	价格	效果
ポーション	70	我方单体 HP 小回复
毒消し	50	我方单体猛毒回复
目药	50	我方单体くらやみ回复



ウルフ

LV	2～7		
HP	94～114	LP	1
弱点	土	行动	敌对
掉落	风の石	偷盗	风の石
	狼の毛皮		狼の毛皮
	毒消し		とんがり帽子
	ポーション		

タイニーサボテン

LV	1～2		
HP	72～84	LP	1
弱点	风	行动	中立
掉落	土の石	偷盗	土の石
	ポーション		サボテンの実
	サボテンの実		ブロードソード
	ヴァルゴ		
	千本针		

ワイルド サウルス

LV	29～34		
HP	6001～6551	LP	2
弱点	风	行动	中立／敌对
掉落	なめし革	偷盗	土の魔石
	土の魔石		なめし革/ルオ
	クロノスの泪		ハイポーション
	ボーンヘルム		
	地龙の骨		

コッカトリス

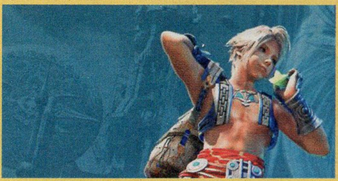
LV	3～8		
HP	136～152	LP	1
弱点	水	行动	敌对
掉落	小さな羽根	偷盗	小さな羽根
	火の石		ポーション
	フェニックスの尾		フェニックスの尾
	石ころ		

タタイニーサボテン　サボテン

LV	1～6		
HP	72～112	LP	1
弱点	风	行动	中立
掉落	土の石	偷盗	土の石
	ポーション		サボテンの実
	サボテンの実		ブロードソード
	ヴァルゴ		
	千本针		

タイニーバグ

LV	8		
HP	217	LP	1
弱点	风	行动	敌对
掉落	目药	偷盗	土の石
	铁くず		1G
	土の石		毒消し

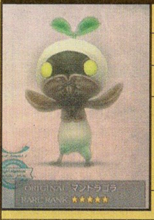


キラーフィッシュ

LV	9		
HP	387	LP	1
弱点	雷	行动	中立
掉落	水の魔石	偷盗	目药
	魚のウロコ		魚のウロコ
	メディアスの服		フェニックスの尾

东ダルマスカ沙漠珍贵怪兽

01、ランペイジャー



LP：2

珍贵度：★★★★★

类型：通常特殊敌人

出现区域：东ダルマスカ沙漠——沙纹の迷宫

偷盗：さけびの根

掉落：石ころ、カロ型の帽子

备注：击倒 2 体サボテン后在左侧入口下方出现，接近后会从地下冒出

02、ネクベト

LP：3

珍贵度：★★★★★

类型：通常特殊敌人

出现区域：东ダルマスカ沙漠——沙原の天板

偷盗：虹色のタマゴ

掉落：小さな羽根、三角帽子

备注：击破一定数コッカトリス后出现

03、グリード

LP：3

珍贵度：★★★

类型：通常特殊敌人

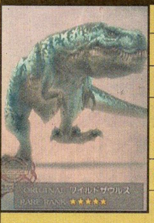
出现区域：东ダルマスカ沙漠——ネブラ河の岸边

偷盗：风の魔晶石

掉落：ウール、高级ウール

备注：到达该区域后，不要击破サボテン，等一定时间后即会在上方河边出现

04、スケアクロア



LP：15

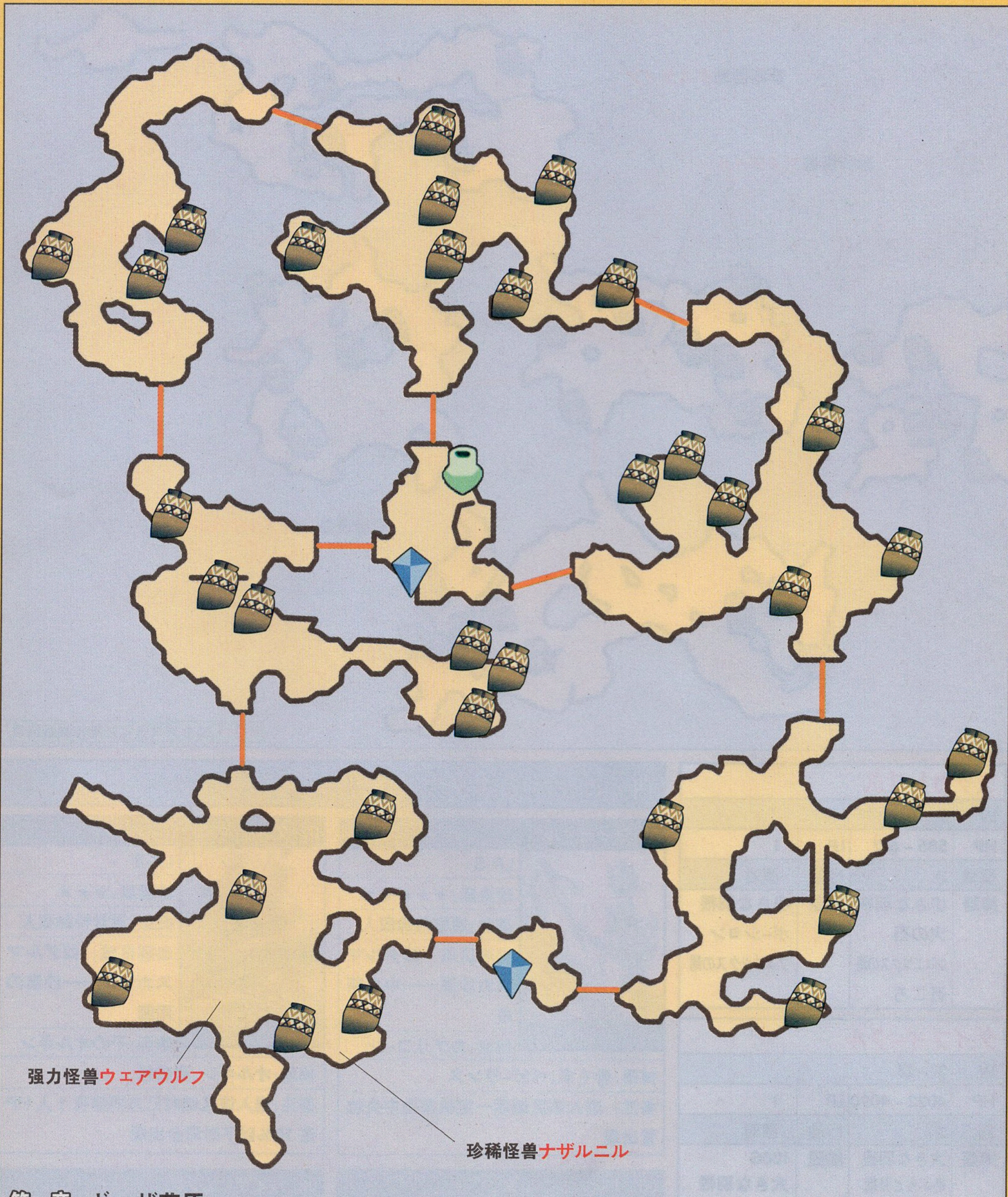
珍贵度：★★★★★

类型：エンゲージ类特殊敌人

出现区域：东ダルマスカ沙漠——断裂の沙地

偷盗：コラプスの魔片

备注：进入该区域后在原来出现ワイルド ザウルス的位置随机出现，击倒后获得贵重品"エンゲーシ·スケイル"



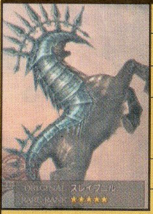
第一章　ギ－ザ草原

ウェアウルフ

LV	19～21		
HP	2526～2570	LP	1
弱点	风	行动	敌对
掉落	良质の皮 土の石 ポーション 虎彻	偷盗	良质の皮 ジェミニ テレポストーン

ギーザ草原(旱季)特殊敌人

12、ナザルニル



LP：12
珍贵度：★★★★★
类型：エンゲージ类特殊敌人
出现区域：ギーザ草原(旱季)/星ふり原
偷盗：战马のたてがみ
掉落：无

备注：进入该区域后在原来出现スレイプニル的位置随机出现，击倒后获得贵重品"エンゲーシ·ギャロップ"

ギーザラビット

LV	1～2		
HP	70～90	LP	1
弱点	火	行动	敌对
掉落	水の石 汚れたウール 毒消し	偷盗	水の石 汚れたウール

ワイルドスネーク

LV	3～5		
HP	210～250	LP	1
弱点	土	行动	敌对
掉落	风の石 ヘビの皮 テレポストーン レザープレイト	偷盗	风の石 ヘビの皮

スレイプニル

LV	4～6		
HP	280～320	LP	1
弱点	冰	行动	敌对
掉落	抜け壳 雷の石 ブロードソード	偷盗	抜け壳 雷の石 30G

ハイエナ

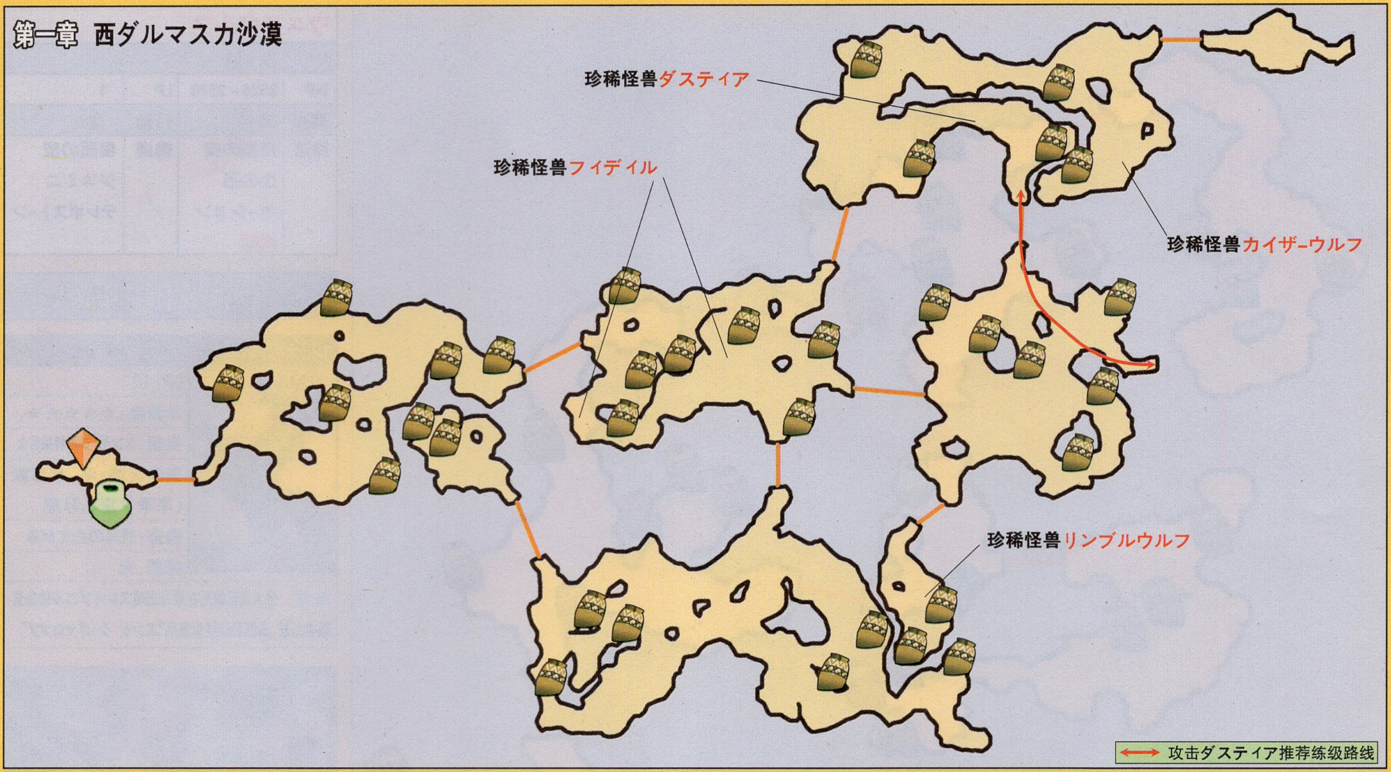
LV	2～3		
HP	95～115	LP	1
弱点	水	行动	敌对
掉落	火の石 狼の毛皮 ポーション 木棉の帽子	偷盗	火の石 狼の毛皮 ポーション

スレイヴ

LV	4～5		
HP	280～302	LP	1
弱点	风	行动	敌对
掉落	土の石 なめし革 ショートボウ	偷盗	50G 土の石 なめし革

オウルベア

LV	3～4		
HP	170～190	LP	1
弱点	风	行动	敌对
掉落	土の石 大きな羽根 ヘッドガード	偷盗	土の石 大きな羽根 やまびこ草



オウルベア

LV	10～11		
HP	641～661	LP	1
弱点	风	行动	敌对
掉落	土の石 大きな羽根 ヘッドガード	偷盗	土の石 大きな羽根 やまびこ草

ウルフ

LV	3～9		
HP	135～166	LP	1
弱点	土	行动	敌对
掉落	风の石 狼の毛皮 毒消し ポーション	偷盗	风の石 狼の毛皮 とんがり帽子

スレイプニル

LV	9～11		
HP	724～764	LP	1
弱点	冰	行动	敌对
掉落	抜け壳 雷の石 ブロードソード	偷盗	抜け壳 雷の石 30G

タタイニ-サボテン　サボテン

LV	2～5		
HP	145～236	LP	1
弱点	风	行动	中立
掉落	土の石 ポーション サボテンの実 ヴァルゴ 千本针	偷盗	土の石 土の魔石 サボテンの実 ブロードソード

コッカトリス

LV	9～11		
HP	585～617	LP	1
弱点	水	行动	敌对
掉落	小さな羽根 火の石 フェニックスの尾 石ころ	偷盗	小さな羽根 ポーション フェニックスの尾

ダイブイーグル

LV	27～28		
HP	4022～4090	LP	1
弱点	水	行动	敌对
掉落	大きな羽根 あぶらとり纸 风の魔石 大鸟の羽根 バーニングボウ	偷盗	120G 大きな羽根 タウロス 大鸟の羽根

精灵ノーマ

LV	45		
HP	48042	LP	7
弱点	风	行动	魔法
掉落	土の魔晶石 精灵石 ノーマ エレクトラム	偷盗	精灵石 土の魔晶石 ノーマ

アルラウネ

LV	10～11		
HP	285～288	LP	1
弱点	风	行动	敌对
掉落	あまい果実 土の石 目覚まし时计	偷盗	あまい果実 あぶらとり纸 メイス

西ダルマスカ沙漠珍贵怪兽

05、フィディル

LP：3
珍贵度：★★★★★
类型：通常特殊敌人
出现区域：西ダルマスカ沙漠——中央断层
偷盗：カブリコーン
掉落：骨くず、ベビーランス
备注：进入该区域后一定机率在中央位置出现

07、ダスティア

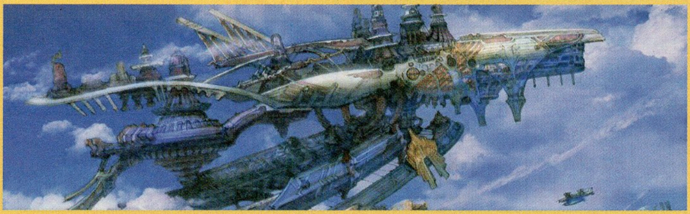
LP：3
珍贵度：★★★
类型：通常特殊敌人
出现区域：西ダルマスカ沙漠——沙漠の回廊
偷盗：千のオルギン
掉落：オルギン、炎の杖
备注：进入该区域时己方同伴有1人HP在10%以下时即会出现

06、リンブルウルフ

LP：3
珍贵度：★★
类型：通常特殊敌人
出现区域：西ダルマスカ沙漠——阳炎立の地平
偷盗：グラディウス
掉落：狼の毛皮、高级毛皮
备注：在附近区域连续击倒一定数量ウルフ后即会在该区域右下方出现

08、カイザーウルフ

LP：11
珍贵度：???
类型：エンゲージ类特殊敌人
出现区域：东ダルマスカ沙漠——沙漠の回廊
偷盗：饿狼の生血
掉落：无
备注：出现方法不明，击倒后获得贵重品"エンゲージ・ファング"



极道练级指南

初期练级思路 FANAL FANTASY

玩家一开始只能打打仙人掌、狼之类的低等级怪，每个经验值只有 10 多点。那么初期能不能打 1000 多经验的高等级怪呢？答案是肯定的!!

在西ダルマスカ沙漠上侧有一个珍贵怪兽ダスティア，等级 17～18，经验值 1000 多。最重要的是，它是暗属性怪物!!因为圣属性可以克制暗属性，所以利用这一点，我们初期就能很轻松的将它秒杀！只要对它使用フェニックスの尾，就能达到一击必杀的效果！

1.ダスティア出现，迅速锁定目标使用フェニックスの尾

2.ダスティア被秒杀，LEVEL UP(啊呸!!)是升级!!

3.掉落"炎の杖"，运气不错！

注意要点

ダスティア出现在西ダルマスカ沙漠上侧"沙漠の回廊"地区，只要人物 HP 低于 10%，就会立刻出现。建议玩家从王都ラバナスタ西门出发，直接向上就可到达该地区，非常方便！

在进入该地区之前，先将自身 HP 减到 10%以下，可以用"自裁"战法(选择攻击目标时按 L1 切换为自己)，不过要小心不要"自杀"了。HP 达到要求后，进入沙漠の回廊，ダスティア立刻就会出现。注意，这里只要往前稍微走一点就会遇到一只コッカトリス，千万不要接近它，以免受到攻击，在地图分界线附近待机就可以了。

ダスティア的攻击方法为暗黑魔法，有一定咏唱时间，我们使用フェニックスの尾攻击，相当于使用道具，因此是没有动作时间的，即发即中！不过要小心ダスティア的瞬间移动特技，ダスティア在瞬移的时候是无法攻击的。正确的攻击方法应该是，进入地图之后立刻旋转视角观察ダスティア的出现位置，ダスティア出现之后马上按○键弹出菜单，如果菜单的敌人名单中有ダスティア的名字，就立刻使用フェニックスの尾攻击(同样按 L1 键切换目标)；如果此时还没有ダスティア的名字，证明此时ダスティア还处于不可锁定状态，应退出菜单然后再进入，直到ダスティア的名字出现为止。这样操作的目的是为了"第一时间锁定ダスティア发动攻击，避免因ダスティア瞬移而导致攻击失败的情况"。万一出现攻击失败的情况，应该立刻离开该地图，避免被攻击，然后再次进入即可。

ダスティア身上会掉落"炎之杖"(攻击力 33，炎属性魔法加成的双手杖)，在初期也是非常珍贵的武器。由于ダスティア属于珍贵怪兽，所以攻击它并没有 CHAIN 设定，初期为了保险起见，出发之前都到王都西门记录点去纪录一次吧。

如何获得フェニックスの尾？

答案当然是去商店买啦！不过，一开始王都的商店并没有卖的，我们可以前往东ダルマスカ沙漠，穿过小村庄后到达ナルビナ城塞，那里的商人就有卖フェニックスの尾的，而且价格才 250 元，真是价格便宜量又足！除了フェニックスの尾，城塞里卖的东西都要比王都好的多。武器店可以买到攻击力 22 的单手剑アイアンソ－ド，攻击力 19 附带沉默效果的匕首メイジマッシャ－，还有攻击力 22 的银の弓；防具店可以买到皮盾和ブロンズア－マ－等高级防具。在这里购买一套装备，再回去杀仙人掌之类的初级怪，容易到掉渣！(不过按照我们的练级方法，几乎不用在商店购买武器和防具，大家先不要在装备上浪费金钱，全力购买フェニックスの尾吧！)

除了在这里购买フェニックスの尾，在地图上的宝箱中也有可能会开出来。另外，在通往ナルビナ城塞的必经之路东ダルマスカ沙漠的"砂纹の迷宫"这张地图上，有低等级的コッカトリス(鸵鸟)，在它身上也有可能偷盗或者掉落フェニックスの尾。而且打コッカトリス会掉落"小さな羽根"，每卖掉 3 个小さな羽根就会出现交易品"フェニックスの尾セット"，价格为 400 元，物品为フェニックスの尾×2，比在商店买还要便宜。因此在卖掉小さな羽根的时候，千万记得要 3 个 3 个的卖掉(不过交易品也是有数量限制的，出现一定次数之后就再不会出现了)。

练级建议

初级完成讨伐仙人掌的强制任务之后，就可以自由行动了。这时立刻前往ナルビナ城塞，一路上杀一些狼、仙人掌赚钱，到ナルビナ城塞之后，立刻把所有能卖的东西全都卖掉，大概可以买 4～5 个フェニックスの尾。返回王都西门，纪录后去杀ダスティア，初期杀一个ダスティア可以升 2～3 级，4 个フェニックスの尾用完，大概可以升到 7 级左右。

再次前往东ダルマスカ沙漠的"砂纹の迷宫"，这张地图上有 NPC 可以替自己回复 HP，而且打コッカトリス的经验值比狼和仙人掌要高，顺便还能掉"小さな羽根"，何乐而不为？积攒一定 LP 值和掉落道具后，前往ナルビナ城塞，全部换成フェニックスの尾。LP 则先学白魔法 1 级，再花 200 元买下ケアル，这样就可以用魔法回复 HP 了。

利用"フェニックスの尾"战法一直可以升级到 LV17 左右，大概耗时 3 小时 30 分。LV17 以后，再打ダスティア就不值了，下面我们要选择新的目标。

3 小时 24 分，17 级达成！

17 级后练级思路 FANAL FANTASY

17 级时升级需要 6000＋的经验，显然再打 1000 经验的ダスティア已经不能满足要求了。初期可以去的地区有 3 个地方可以选择，东沙漠的霸王龙，一只经验值 2800 左右；ギ－ザ草原的狼人(ウェアウルフ)，共两只，每只经验 1200 左右；西沙漠ゼルテニアン洞窟里的スライム，每只经验 700 左右。下面一一进行分析。

首先是东ダルマスカ沙漠的霸王龙，相信所有玩家都见过了。不过，老实说，以 17 级的实力去单挑霸王龙，胜算不能说没有，但几率实在是很低。以现在的 HP 来看，霸王龙两口就咬死了，如果发必杀的话就是秒杀，虽然霸王龙的经验值够高，但是安全系数太低，不推荐！

ゼルテニアン洞窟里的スライム的确是练级的好地方，不过现在依然不推荐。因为史莱姆(スライム)会众多异常状态的攻击，而且现在没有对スライム的特殊效果武器，危险性依然很大！建议等到获得"サイプレスパイル"之后再到这里练级，效率会高得多。

ギ－ザ草原的狼人是目前推荐的。狼人普通攻击伤害大约 300 左右，使用增加物理防御的魔法之后可降低到 200 左右。如果拥有风属性匕首，攻击狼人的伤害大约在 500 多，5～6 刀就可干掉一个狼人。另外，狼人所在地图距离记录点非常近，可以很方便的回复、纪录，再加上狼人身上会掉落"虎彻"(攻击力 50 的双手日本刀)，因此强烈推荐!!

挑战狼人之前的准备工作

首先，先要学会绿魔法 1 级的两个魔法プロテス和ブライン，プロテス的效果为增加物理防御力，ブライン效果为使敌人处于暗黑状态，大大降低物理攻击命中率。除了绿魔法 1 之外，时空魔法 1 里的スロウ也推荐习得，效果为降低敌人行动速度。

接下来前往ナルビナ城塞，购买皮の盾、ブロンズア－マ－和ブロンズヘルム增加物理防御力和力量。在西沙漠的狼首领(ウルフリ－ダ－)身上还可以偷到三角帽子，是初期非常高级的头部防具(魔防 14)，不过因为不加力量，所以和狼人战斗是不推荐装备。

装备准备齐全之后，前往西ダルマスカ沙漠准备偷取风之匕首(グラディウス)。西ダルマスカ沙漠"阳炎立つ地平"地图上会出现一只珍贵怪兽ルンブルウルフ，从它身上就可以偷到グラディウス。ルンブルウルフ的出现方法为在"ガルテア丘陵"杀一定数量的狼，从王都西门出来后，就开始杀狼积攒 CHAIN 值，并不时到"阳炎立つ地平"去看看，一般杀到 30CHAIN 左右，ルンブルウルフ就会出现了。看到ルンブルウルフ出现后，先不要急着攻击，返回"ガルテア丘陵"给自己咏唱プロテス增加防御力，然后再进入ルンブルウルフ。先对ルンブルウルフ咏唱ブライン，降低命中率，然后可咏唱スロウ降低速度，全部准备完毕之后再开始偷盗。注意，对珍贵怪兽的偷盗成功率比较低，要有耐心。ルンブルウルフ攻击伤害在 80 左右(咏唱プロテス后)，暗黑状态的ルンブルウルフ攻击命中率不超过 3 成，注意保证自身 HP 在 150 以上，一旦出现危险状况，立刻离开该地图，回复之后再进入偷盗。ブライン的效果时间为永久有效，不用担心ルンブルウルフ会解除暗黑状态。

风之匕首偷盗成功

风之匕首グラディウス攻击力高达 45，对土属性怪物有效，那些是土属性怪兽呢？狼、霸王龙、狼人，这些全都是土属性的～记得拿到匕首后，需要习得ダガ－装备 3 才能装备。

拿到グラディウス后就可以去杀狼人了。狼人在ギ－ザ草原"星ふり原"左侧平原地带，一共有两只。星ふり原右侧的小地图上就有纪录水晶可以回复，杀完狼人之后经过记录点到达"ギ－ザス川沿岸南侧"，然后再返回"星ふり原"，狼人就会再次出现。

练级建议

挑战狼人的时候建议顺道带上パンネロ。带上パンネロ的目的不是让她帮忙攻击，而是让她使用ブライン和スロウ魔法。两个人使用ブライン的命中率自然比一个人要高，更何况狼人共有两只，正好可以一人攻击一只。至于パンネロ分经验值的问题，完全不用担心，只要先让パンネロ攻击，狼人自然会首先攻击她，3 下基本上就 KO 掉了，等パンネロ死后再开打不就万事大吉么？(阿门，パンネロ在天有灵，千万不要怪罪)

狼人普通攻击伤害 300 左右，不过在濒死的时候会发动愤怒一击，伤害高达 800 左右，以 17 级的状态被击中就是秒杀，所以每次打狼人之前都纪录一下，以防万一。另外，在打狼人之前，还推荐在这个地图杀一些其他的小怪，挣点 LP 先。优先习得 HP＋50 和 HP＋100

练级建议

两个技能，等主角 HP 超过 1000 之后，再杀狼人就安全多了。这个时候可以考虑单挑狼人，积累 CHAIN，运气好的话能打到虎彻的说～

杀一次狼人可以挣到 2400 的经验值，4 小时左右就可以练到 25 级。25 级之后可以堂堂正正单挑霸王龙了！

主角被狼人愤怒一击打得只剩 1 点 HP，真是命不该绝！

单挑霸王龙

先在王都东门纪录一次，然后前往东沙漠。首先将霸王龙周围的小狼全部消灭掉，防止霸王龙吃掉小狼增强实力。霸王龙捕食之后，攻击力和防御力都会上升 1 倍，但经验值却不会增加，所以尽量避免霸王龙的捕食行为。

给自己唱完プロテス魔法后，先对霸王龙使用ブライン，命中之后再用风之匕首攻击。尽量不停绕着霸王龙跑动攻击，运气好的话，甚至可以无伤击倒。这只霸王龙身上会掉落ボ－ンヘルム，是相当高级的重装备头部防具（重装备 5），RP 好的玩家大可来这挑战一番。

霸王龙中了暗黑和行动缓慢双重效果

单挑霸王龙成功！

另外一种升级思路

前面已经说过了，ゼルテニアン洞窟里的スライム是练级的好地方，不过必须要有土属性棒サイプレスバイル才能去那里练级。那么，一开始有没有可能获得サイプレスバイル呢？答案是肯定的！

交易品サイプレスバイル所需要的物品有：骨くず×5，あまい果实×3、土の石×4。土の石打狼就能掉落，很容易入手；あまい果实可以到西沙漠“风纹の地”打アルラウネ得到。这里面最难入手的就是“骨くず”了。本来“骨くず”并不是什么珍贵道具，稍候前往地下道的时候就能打到不少，不过困难的是在游戏一开始就获得。初期“骨くず”唯一的入手方法就是西沙漠里的珍贵怪兽フィディル。

フィディル和ダスティア相同，都是死灵系，用フェニックスの尾就能秒杀，不过フィディル的出现条件比ダスティア要苛刻得多。フィディル的出现条件是在西沙漠“中央断层”地图以一定几率随机出现。玩家需要不停切换 2 个地图后回到中央断层察看フィディル是否出现，而且击倒フィディル后掉落道具的几率也不高，要想打出 5 个“骨くず”，必定会消耗大量时间。フィディル除了会掉落“骨くず”之外，还会掉落一把攻击力 48 的双手枪ヘビ－ランス，非常珍贵。

单身时代的修炼

现今这个社会，“四有青年”最吃香——有车、有房、有工作、有肌肉，很遗憾，现实中许多人穷尽十年也没有达到这个标准（包括编辑部所有同仁）。但在游戏中，男主人公梵就可以在去空中都市前完成“四有青年”的伟业——有好的装备、有超强的武器、有足能应付最终 BOSS 的等级、有可以走满 3/4 大盘的 LP，并且可以保证之后的仲间都有如此等级＋装备＋武器＋LP。完成这一切，您只需要 30 小时，还犹豫什么，赶快拿起手柄跟着我走吧！如果您现在按照我们方式进行游戏，您只需要再多付出 10 小时，还能得到“梦幻四有青年”的称号！——单身时代的修炼，尽在本期《游戏日》。

标准四有青年 FANAL FANTASY

1.有好的装备

头部	フライングヘルム	数量无限	重装备 3	防御 0	魔防 13	力 5	速度 3
身体	魔道士的服	数量无限	魔装备 5	防御 12	魔防 0	魔力 4	
装饰品	随意						

2.有超强的武器

匕首	グラディウス	数量无限	匕首 3	攻击 45	回避 5	属性风
日本刀	虎撤	数量无限	日本刀 1	攻击 50	回避 5	
杖	炎之杖	数量无限	杖 2	攻击 33	回避 8	魔力 4
棒	サイプレスパイル	数量×1	棒 1	攻击 33	回避 25	属性土
单手斧	フランシスカ	数量×1	片手斧 4	攻击 89	回避 6	

3.有足能应付最终 BOSS 的等级

LV.45

4.有可以走满 3/4 大盘的 LP

LP=4500

梦幻四有青年 FANAL FANTASY

1.有梦幻装备

头部	ボ－ンヘルム	数量无限	重装备 5	防御 0	魔防 22	力 7	速度 3	暗伤害减半
身体	魔道士的服	数量无限	魔装备 5	防御 12	魔防 0	魔力 4		
装饰品	エルメス靴	数量×1	饰品 18	永久加速				

2.有梦幻武器

枪	ヘビ－ランス	数量无限	枪 2	攻击 48	回避 8	追加减速效果
弓	バ－ニングボウ	数量无限	弓 4	攻击 63		

3.有梦幻等级

LV.55

4.有梦幻 LP

LP=5500

步骤 1 等级 1–3

在第一个讨伐任务完成前后，在东沙漠地图不停的连击狼。获得经验值、LP 并增加自己的金钱储备。以求第一时间掌握白魔法的加血和之后购买“フェニックスの尾”的金钱。注：此后都不要引发太阳石事件，这样经验值可自己得，最大限度提升等级。

步骤 2 等级 3–17

按照“极道练级指南”用“フェニックスの尾”加级到 17，可能获得炎之杖。但要注意，每次用到只有一个的时候，就要去城塞购买。要从西沙漠开始不停的连击狼，直至城塞。在每次通过“西沙漠·中央断层”时，都要看看フィディル是否出现，一旦在那里，就用フェニックスの尾消灭之，运气好的话，可以在 LV17 以前得到骨くず×5，运气更好，还能获得ヘビ－ランス。注 1：草原的狼也可以增加狼的连击数目，这种做法在于大量的金钱和 LP 的积攒。

步骤 3 等级 17–20

这时候要先去按照“极道练级指南”中偷取风属性匕首グラディウス，但之后不要去打狼人，而是清点自己的金钱和道具：1.用尽一切办法，获得 40000 元，然后买下“魔剑士心得”＋“狩人心得”，这样我们打不死系＋软体系和魔兽系＋怪鸟系，就能获得珍贵道具了，尤其是前面两个不死系珍稀怪兽和偷风匕首的珍稀怪兽都有很大可能掉落“アルカナ”，这一点对于“梦幻四有青年”很重要。2.如果运气好，“骨くず×5”了，那么“骨くず×5，あまい果实×3（就是西沙漠·风纹的地中番茄人身上掉的）、土の石×4”就能获得土属性“サイプレスパイル”。

步骤 4 等级 20–40

两种方式可以选择：1.拥有了土属性“サイプレスパイル”，就能从西沙漠·阳炎立つ地平进入洞窟，不停的连击史莱姆，通过心得，可以得到大量的フライングヘルム（头盔）和大量的金钱以及等级的提升，但 LP 不多。2.翻来覆去的西沙漠打那三个珍稀怪兽，途中不停的打各种敌人，以求大量 LP，而且可以攒得“アルカナ×15”，不过等级和金钱提升比较慢而已。不推荐打狼人，只能拥有了“ナイド心得”以后，去打狼人才能一次获得复数的虎彻。

步骤 5 等级 40–45

只追求普通“四有青年”的同志，可以去补充其它没有获得的道具。追求梦幻的话，请开始打：东沙漠的霸王龙，以便获得ボ－ンヘルム头盔，但之前要购入“龙骑士心得”。西沙漠·阳炎立つ地平＋西沙漠·风纹的地＋西沙漠·沙漠的回廊，这三个地点里中立的大鸟（ダイブイ－グル），以便获得バ－ニングボウ弓。注：这两样都要看人品，如果您人品好，用不了多久，如果不好，就像 DRAGON，需要至少 10 小时！

步骤 6 等级 45

开始走情节喽，太阳石情节启动！注意，如果中立的大鸟您一个人的时候觉得不好打，那这时候请带着仲间，都装备弓箭和三段必杀就可以很轻松搞定了！注意，打以前请让对方中以下三种状态：暗黑、猛毒、减速！这样的话就容易多了。

步骤 7 等级 45

继续走情节！直到救出“大叔”。开始面对能够吸收电的敌人时，要注意，这个敌人身上有“魔道士的服”，一定要取得！

步骤 8 等级 45–50

返回王都，独自一人，请完成现在所有讨伐任务后，这时候王都西侧道具摊可以购买“ギサ－ルの野菜”，买它 33 个。和アルカナ×15 一起出售就能获得“エルメス靴”，永远加速的效果。之后去王都下水道，打出“とがつた角×2＋モルボルの实×4”，再加上中立大鸟身上的“风の魔石×6”，一起买就能得到“单手斧 フランシスカ”。

第二章

1 自由行动 ダランの家
2 自由行动 潜入王宫
3 剧情 取得女神の魔石
4 自由行动 从王宫脱出
5 BOSS 战 ブッシュファイア
6 自由行动 被关入监狱
7 强制战斗 监狱三霸
8 自由行动 开始逃狱
9 自由行动 从地下道脱出
10 BOSS 战 ミミッククイーン
11 自由行动 到达东ダルマスカ沙漠

自由行动：ダランの家

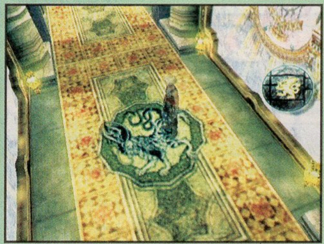
(1)、自由行动：取得太阳石后前往ダウンタウン南部ダランの家
(2)、自由行动：ダランの家门前パンネロ离开队伍
(3)、剧情：与ダラン交谈，获得贵重品"クレセントストーン"

自由行动：潜入王宫

(1)、自由行动：前往ダウンタウン北部上方的 5 番仓库，与カイツ交谈后获得ポーション×2、目药×4

(2)、自由行动：从仓库中左侧门进入迷宫ガラムサイズ水路

(3)、自由行动：从水路进入ラバナスタ王宫，在楼梯前会被帝国兵拦住后，与旁边的王宫使用人交谈后按□叫士兵过来，然后走到一旁等士兵与王宫使用人交谈时上楼即可（注意太靠近士兵的话就会被叫住）



(4)、自由行动：进入二阶后找到地面的狮子纹章后使用"クレセントストーン"，之后再调查墙壁中出现的"ほのかな光"即可进入王宫中的的密道（注意在二阶被士兵发现后就必须重新行动）

(5)、自由行动：进入密道后调查尽头墙壁上的开关即可将墙壁打开进入宝物库

自由行动：从王宫脱出

(1)、自由行动：进入ガラムサイズ水路东侧（增加更改同伴行动方针和更改参战同伴的指令）
(2)、强制战斗：水路途中与被帝国军攻击的アマリア相遇后发生强制战斗，与 4 名帝国军剑士战斗(LV5/A210/B170/C180/D190 偷盗：ポーション)，战斗结束后アマリア暂时加入。战斗十分简单，物理攻击即可轻松获胜，注意回复即可。
(3)、强制战斗：南部取水廊强制战斗 VS プリン×4(LV5/E420/F360/G390/H420 偷盗：ポーション)，用火炎魔法攻击即可，注意被其プライン魔法攻击后要马上用目药解除异常状态。

BOSS 战：ブッシュファイア

最终处理区画 BOSS 战 VSブッシュファイア（LV7 弱点水 HP3571 偷盗：ポーション），由于此时还没有习得水魔法，所以这场战斗主要靠物理攻击，另外必须让 1 个同伴负责使用回复魔法，如果已经习得必杀技的话，使用后可以对 BOSS 造成很高的伤害。注意 BOSS 在体力减少后使用的全体火炎特技附带猛毒效果，务必准备足够的解毒道具。战斗胜利后全员被捕入狱。

自由行动：被关入监狱

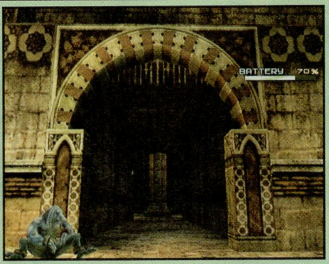
被关入监狱，取得地下杂居房中的几个宝物后在记录点记录（此时全身物品和装备都被解掉）

强制战斗：监狱三霸

进入斗技场后发生强制战斗 VSダグザ（LV8 HP232 弱点火 偷盗：200G）、ガリドー（LV6 HP158 弱点火 偷盗：フェニックスの尾）、グイッチ（LV7 HP142 弱点火 偷盗：ポーション），此时只能用空手战斗，不过魔法和特技都可以使用，使用主角的火炎魔法攻击即可轻松获胜

(1)、自由行动：记录点旁的房间取回道具和装备后进入严重警戒区域
(2)、自由行动：进入中央牢房，剧情后バッシュ暂时加入，进入バルハイム地下道

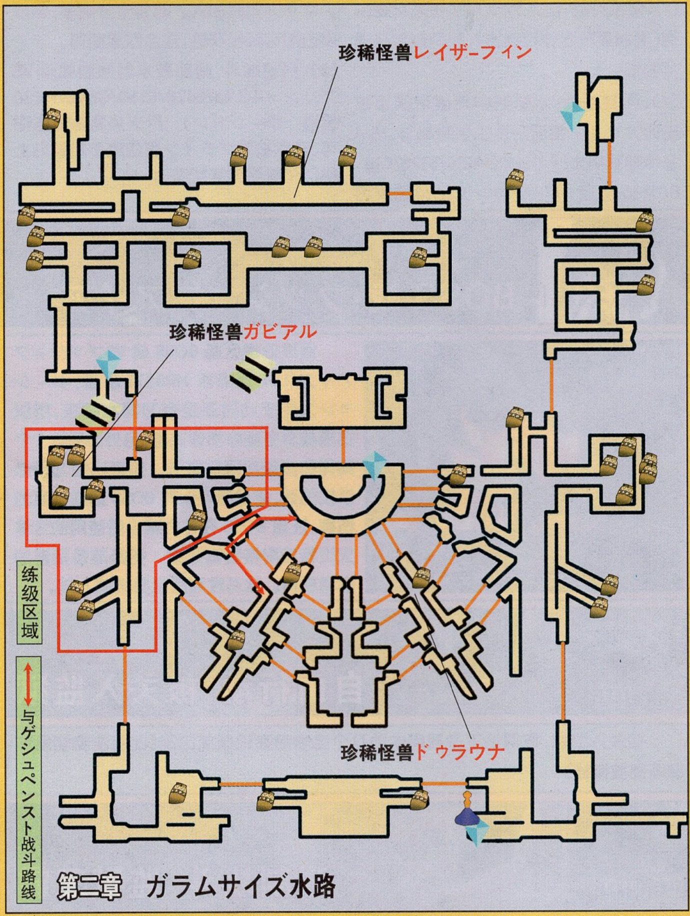
自由行动：从地下道脱出

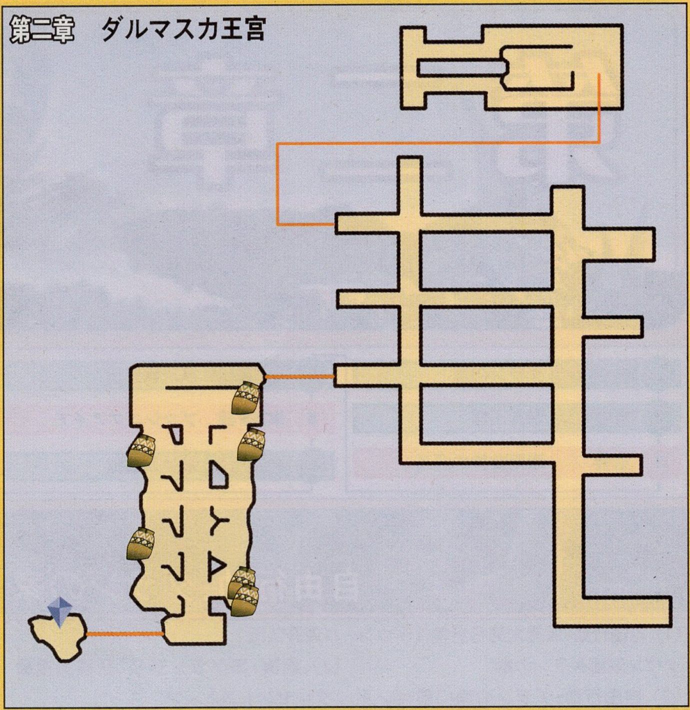


(1)在商店购买新装备和新魔法，调查楼梯上的能量供给开关后与店主交谈获得“ヒューズ管”，将ヒューズ管装在能量供给开关上即可用下方开关将铁栏打开

(2)37 作业区画的铁栏开关需要消耗 30％电力才能启动

(3)在地下道第 2 个记录点处バッシュ获得武器，不再空手战斗





キラ-フィッシュ

LV	3～4		
HP	130～141	LP	1
弱点	雷	行动	中立
掉落	水の魔石 魚のウロコ メディアスの服	偷盗	目药 魚のウロコ フェニックスの尾

ガルキマセラ

LV	4～6		
HP	287～317	LP	1
弱点	水	行动	敌对
掉落	火の石 ガラスの宝玉 悪魔の目玉	偷盗	10G 悪魔の目玉

该地区部分高等级敌人，需在“地下牢”情节结束后再次进入该地区才会出现。

リザード

LV	39～40		
HP	7069～7179	LP	1
弱点	圣	行动	敌对
掉落	とがった角 火の魔石	偷盗	火の魔石 火の魔晶石 レビテガの魔片

バリトンダイル

LV	40		
HP	10745	LP	1
弱点	土	行动	敌对
掉落	良质のウール 高级ウール 风の魔石 欠けた剑	偷盗	风の魔石 万能药

グレートキング

LV	38～39		
HP	6503～6743	LP	1
弱点	圣	行动	敌对
掉落	モルボルの实 暗の魔晶石 バニシガの魔片 とてもくさい液	偷盗	暗の魔石 モルボルの花 ヴァルゴ

ゲシュペンスト

LV	41～42		
HP	7917～8097	LP	1
弱点	火	行动	敌对
掉落	暗の魔晶石 オルギン	偷盗	暗の魔晶石 リフレガの魔片

水のエレメント

LV	25		
HP	14830	LP	1
弱点	火	行动	中立
掉落	水の石 水の魔石 水の魔晶石 精灵石	偷盗	精灵石 水の魔石 水の魔晶石

ガラムサイズ水路特殊敌人

09、ドゥラウナ

LP：11
珍贵度：★★★★★
类型：通常特殊敌人
出现区域：ガラムサイズ水路 / 第 4 处理区辅助水路
偷盗：邪神の肉
掉落：くさった肉 /コラプスの魔片
备注：击倒该区域所有敌人后离开再返回该区域即会有机率出现在下方水池中

10、レイザ-フィン

LP：2
珍贵度：★★★★★
类型：通常特殊敌人
出现区域：ガラムサイズ水路 / 北部辅助水路
偷盗：水の魔晶石
掉落：魚のウロコ、アイアンソ-ド
备注：击倒一定数量キラ-フィッシュ后即会随机出现

11、ガビアル

LP	13
珍贵度	★★★★
类型	エンゲージ类特殊敌人
出现区域	ガラムサイズ水路 / 第 10 主水路
偷盗	南极の风
掉落	无
备注	在左侧下方广场等待一定时间后即会出现，击倒后获得贵重品“エンゲーシ·ファ–”

LV30～40 练级思路 FANAL FANTASY

在ギ–ザ草原杀狼人大概可以升级到 30 左右，这时就应该寻找其他的攻击目标了。因为此时可以去的区域基本上已经没有适合练级的地方，因此建议玩家去发展主线剧情。主角从监狱脱出之后，会多出一个新的练级场所！

LV30～40练级方法

主角从监狱返回王都之后，前往ガラムサイズ地下水路的话，会发现这里的怪物已经变成了 40 级左右的强敌！这里主要有两种敌人，リザ–ド等级 39～40，HP7000 左右，经验值 2600；グレト–キング等级 38～39，HP6500 左右，经验值 3000。

由于敌人出现的位置距离记录点非常近，因此主角可以单独挑战。注意，30 级的主角按正常攻击手段是很难战胜这些 40 级左右的强敌，不过，我们的战法是必杀技连携！！务必保证主角 3 级必杀全部习得，然后就发必杀攻击吧，一般只要 6HITS 左右就足够秒杀它们了。杀完一个，回纪录点回复，如此反复，升级也是飞快啊～

升到 35 级左右，就可以按正常方法单挑リザ–ド了。对リザ–ド使用ブライン，然后一刀一刀慢慢砍，基本上没有危险。不过，对グレト–キング依然推荐使用必杀技攻击，虽然グレト–キング普通攻击伤害比リザ–ド低，但是它会使用附带多种负面效果的特技（注意是特技而不是魔法，沉默对它没有效果），很是烦人。另外，即时对它使用ブライン之后，它也能用特技回复，所以最保险的战法依然是必杀技连携！

在这里练级一定不能贪心，绝对不能被两个以上怪物围攻，一旦遇到危险，应立刻返回纪录点处。

惊异！フランシスカ入手方法！

前面提到可以在地下水路练级，其实除了练级，还有一个更大的好处，利用交易品合成装备。来看看フランシスカ的性能。

フランシスカ	攻击力 89 的单手斧，ブレイカ–装备 4 级

怎么样，如果这时候能获得这 3 件装备，那岂不是“人挡杀人，佛挡杀佛”？再来看看它们的合成方法：

フランシスカ	风の魔石×6，とがつた角×2，モルボルの实×4

フランシスカ具体应该怎么合成呢？リザ–ド会掉落とがつた角，グレト–キング会掉落モルボルの实，在地下水路打一段时间，这两样东西入手不成问题。风の魔石可以到西沙漠打空中飞的大鸟ダイブイ–グル掉落，注意它是空飞型敌人，需要装备弓才能攻击。另外，ダイブイ–グル身上还会掉落攻击力 63 的双手弓バ–ニングボウ，如果一不小心打到了，您就偷着乐去吧～

OK！经过一段时间的努力之后，フランシスカ终于到手了！这个 89 攻击力的武器究竟有多强呢？这么说吧，运气好的话，一击的伤害就能达到 6000 多，“俄地神啊！”グレト–キング这种怪物直接就被秒杀掉了！灭哈哈哈！！

最后提醒所有玩家，フランシスカ的入手需要很大的耐心，在打道具的过程中千万不要心急。子曾经曰过：“珍爱生命，远离网游”……

升级前练级建议

拿到フランシスカ之后，建议去王都召集同伴，然后带着同伴去地下道练级。所谓人多力量大，你会发现 3 个人同时打怪的效率比单独一个人打的效率要高得多。练到 40 级左右，就可以收手了。这时如果还没去ゼルテニアン洞窟打过スライム的话，建议先去一趟洞窟，40 级的水平无论有没有土属性棒，打史莱姆都是小菜一碟，打出 2、3 个フライングヘルム头盔（魔防 13，力+5，速+3）再离开吧。整备一下，准备前往空中都市和大沙海。

武器店

名称	价格
革ブロードソード	400
ダガー	200
ショートボウ	500
ロングソード	700
メイジマッシャー	700

魔法店

名称	价格	名称	价格
ブラナ	200	スロウ	200
ポイゾナ	200	ブライン	200
サンダー	200	プロテス	200
ブリザド	200		

道具店

名称	价格
ポーション	70
毒消し	50
目药	50
フェニックスの尾	250

道具店

名称	价格
ポーション	70
毒消し	50
目药	50
フェニックスの尾	250

防具店

名称	价格	名称	价格
ヘッドギア	200	ヘッドガード	300
クロムレザー	200	レザープレイト	300
魔法のカーチ	200	とんがり帽子	300
メディアスの服	200	シルクの服	300
レザーヘルム	500	ブロンズヘルム	700
レザーアーマー	500	ブロンズアーマー	700
エスカッション	300	皮の盾	600

行动

名称	售价
HP<50%的我方	50
HP<30%的我方	50

シーカーバット

LV	6~7		
HP	375~551	LP	1
弱点	圣	行动	敌对
掉落	毒消し 风の石 コウモリの翼	偷盗	タウロス アイアンソード

ミミック

LV	7~8		
HP	334~340	LP	1
弱点	风	行动	敌对
掉落	土の石 目药 鉄くず ダークの魔片	偷盗	20G 鉄くず

ライジングビスト

LV	8~39		
HP	410~7089	LP	1
弱点	冰	行动	敌对
掉落	角/雷の石 雷の魔石 とがつた角 テレポストーン	偷盗	角/雷の石 雷の魔石 毒消し 角付きの帽子

デッドリーボーン

LV	38~39		
HP	3786~3866	LP	1
弱点	冰	行动	敌对
掉落	暗の魔晶石 目药 修罗の骨 盘古の骨	偷盗	暗の魔晶石 修罗の骨 魔人の帽子

アダマンタイタス

LV	40~41		
HP	14704~15024	LP	2
弱点	风	行动	敌对
掉落	水の石 亀の甲罗 アダマンタイト	偷盗	水の石 亀の甲罗 アリエス ウォーワーカー

プレゼンター

LV	39~40		
HP	6446~6686	LP	1
弱点	圣	行动	敌对
掉落	铁矿 暗の魔晶石 フランシスカ	偷盗	500G 铁矿 キャンサー

タイニーバグ

LV	7~8		
HP	211~217	LP	1
弱点	风	行动	敌对
掉落	目药 鉄くず 土の石 レザーヘッドギア	偷盗	火の魔石 火の魔晶石 レビテガの魔片

スティール

LV	7		
HP	298	LP	1
弱点	土	行动	敌对
掉落	毒消し コウモリの牙 风の石/目药	偷盗	コウモリの牙 テレポストーン フェニックスの尾 アームガード

スペクター

LV	9~38		
HP	408~6798	LP	1
弱点	圣	行动	敌
掉落	暗の石 暗の魔石 ダークの魔片	偷盗	暗の魔石 ガラスの宝玉 天上の宝玉

タイニーバグ

LV	7~8		
HP	312~318	LP	1
弱点	圣	行动	敌对
掉落	骨くず 暗の石 毒消し ブロンズの胸当て	偷盗	20G 骨くず ダークの魔片

プリン

LV	6~7		
HP	280~294	LP	1
弱点	火	行动	敌对
掉落	水の石 绿色の液体 ウォータの魔片 カラメル トプカプー帽	偷盗	ポーション 绿色の液体 水の石 金の针

バッテリミミック

LV	7		
HP	520	LP	2
弱点	冰	行动	敌对
掉落	目药 鉄くず 魔道士の服	偷盗	鉄くず 雷の石

スケルアーマー

LV	7~8		
HP	322~328	LP	1
弱点	圣	行动	敌对
掉落	骨くず 暗の石 アイアンヘルム	偷盗	20G 骨くず ダークの魔片 ウォータの魔片

ゾンビ

LV	7~8		
HP	277~286	LP	1
弱点	圣	行动	敌对
掉落	暗の石 くさつた肉 目药	偷盗	2G 暗の石 くさつた肉

BOSS 战：ミミッククイーン

在第 3 个记录点处保存记录后到达地下道最深处即是 BOSS 战，VSミミッククイーン(LV10 HP4073 弱点冰 偷盗：ザビのカタマリ)，由于杂兵タイニーバッテリ(LV6/7 HP120 弱点冰 偷盗：石ころ/ポーション)会不断出现，所以让一名同伴专门负责回复，其他人集中用冰魔法攻击 BOSS 即可。另外注意 BOSS 的全体雷属性魔法サンダーバースト，在其使用之前务必务必保证己方全员 HP 在 200 以上。如果三名同伴都已经习得必杀技的话，使用必杀技连携可以将 BOSS 一击必杀。

自由行动：到达东ダルマスカ沙漠

战斗结束后离开地下道，到达东ダルマスカ沙漠。

バルハイム地下道特殊敌人

14、ターゲッター

LP：11
珍贵度：★★★★★
类型：通常特殊敌人
出现区域：バルハイム地下道/第 5 特别作业区
偷盗：デスブリンガー
掉落：铁くず、铁矿
备注：进入该区域后一定机率伪装成宝箱出现

15、ミニマムバグ

LP：12
珍贵度：★★★★★
类型：通常特殊敌人
出现区域：バルハイム地下道/东西バイパス
偷盗：神々の怒り
掉落：メイスオブゼウス
备注：进入该区域后一定机率出现

16、イスティーン

LP:11
珍贵度:★★★★★
类型:エンゲージ类特殊敌人
出现区域:バルハイム地下道/ゼバイア连结桥、东西バイパス
偷盗:ソウルオブサマサ
掉落:无
备注:在上述两个区域战斗时一定机率出现,击倒后获得贵重品"エンゲーシ·スケル"

第三章

FINAL FANTASY XII

1	自由行动	回到王都
2	自由行动	ミゲロの道具屋中与カイツ交谈
3	自由行动	前往ダランの家
4	剧情	与バルザック交谈
5	剧情	バルフレア和フラン归队
6	自由行动	乘飞空艇前往空中都市ビュエルバ
7	剧情	到达空中都市
8	自由行动	进入ルース魔法矿
9	强制战斗	バッガモナン一行出现
10	自由行动	在城市中散布谣言
11	剧情	オンドール公爵公馆前剧情
12	剧情	战舰上剧情
13	强制战斗	ジャッジ
14	自由行动	使用钥匙后进入第1营仓
15	剧情	逃回战舰中层西剧情
16	BOSS战	ジャッジ·ギース
17	剧情	回到空中都市

自由行动:回到王都

穿过沙漠回到王都ラバナスタ,バルフレア、フラン、バッシュ离开队伍,此时与城门外的モグシ一屋交谈可以选择直接传送到城镇各个区域。

自由行动:ミゲロの道具屋中与カイツ交谈

ミゲロの道具屋中与カイツ交谈。

自由行动:前往ダランの家

前往ダウンタウン南部ダランの家,与ダラン交谈后取得贵重道具"ダルマスカ剑"。

自由行动:乘飞空艇前往空中都市ビュエルバ

前往西门飞空艇タ一ミナル中与バルフレア交谈,选择第1项乘坐飞空艇前往空中都市ビュエルバ。

自由行动:进入ルース魔法矿

在空中城市各商店购买道具后进入ルース魔法矿(注意此时城市中部分区域不能进入)。

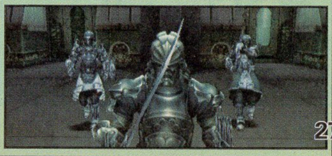
强制战斗:バッガモナン一行出现

ルース魔法矿,到达矿坑左上方空洞处バッガモナン一行出现(バッガモナン:LV12,HP3983,弱点:水)(ブワジ:LV11,HP1593, 弱点: 水)(ギジュー:LV11,HP1650, 弱点: 水)(リノ:LV11,HP1745,弱点:水),等级够高或者用必杀技可以直接将这四个家伙干掉,如果打不赢的话就脚底抹油,赶快跑吧。

自由行动:在城市中散布谣言

回到空中都市后控制主角在城市中散布谣言(按□键与路人交谈,注意别在警卫面前散布谣言),谣言等级到100%后会发生情节。

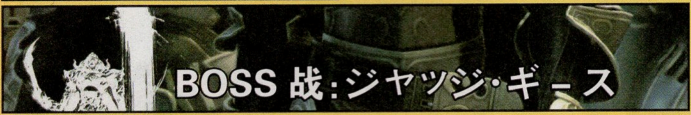
强制战斗:ジャッジ



在战舰地图上指定地点之前房间会发生强制战斗VSジャッジ×2、帝国军剑士×3、帝国魔道士，先将使用魔法的魔道士击倒，再攻击剑士，最后集中攻击ジャッジ即可，胜利后获得第1营仓のカギ。

使用钥匙后进入第1营仓，在营仓中取得“システム制御キー”，还可以在此购买道具和装备，救出アーシェ后加入队伍。

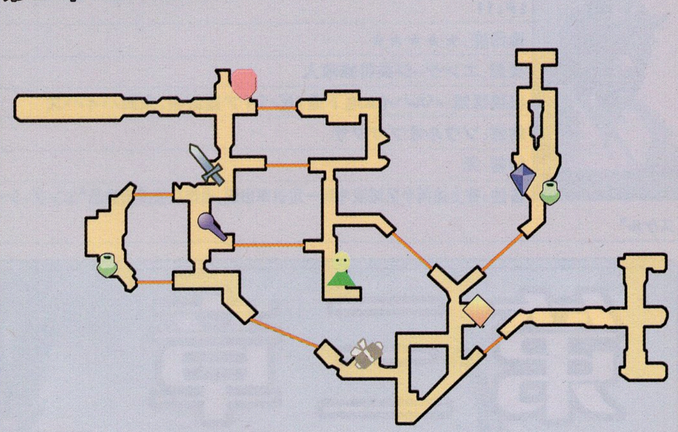
自由行动：使用钥匙后进入第1营仓



BOSS战：ジャッジ·ギース

到达左翼发着ポートBOSS战，VSジャッジ·ギース（偷盗：ジャックブーツ），帝国军剑士×3，这场BOSS战十分简单，使用必杀技即可轻松获胜。

第三章 空中都市



武器店

名称	价格	名称	价格
ブロードソード	400	アイアンソード	1200
ダガー	200	オークスタッフ	400
ショートボウ	500	ジャベリン	1400
ロングソード	700	アサシンダガー	1400
メイジマッシャー	700	カペラ	1400
银の弓	1000	坚の棒	1300

魔法店

名称	价格	名称	价格	名称	价格
ケアル	200	リジェネ	1900	ブライン	200
ポイゾナ	200	エスナ	2800	プロテス	200
ブラナ	200	ファイア	200	ポイズン	500
ポキャル	300	サンダー	200	シエル	300
ストナ	800	ブリザド	200	ダーク	500
レイズ	1900	ドンムブ	600		
ケアルラ	1500	ドンアク	600		

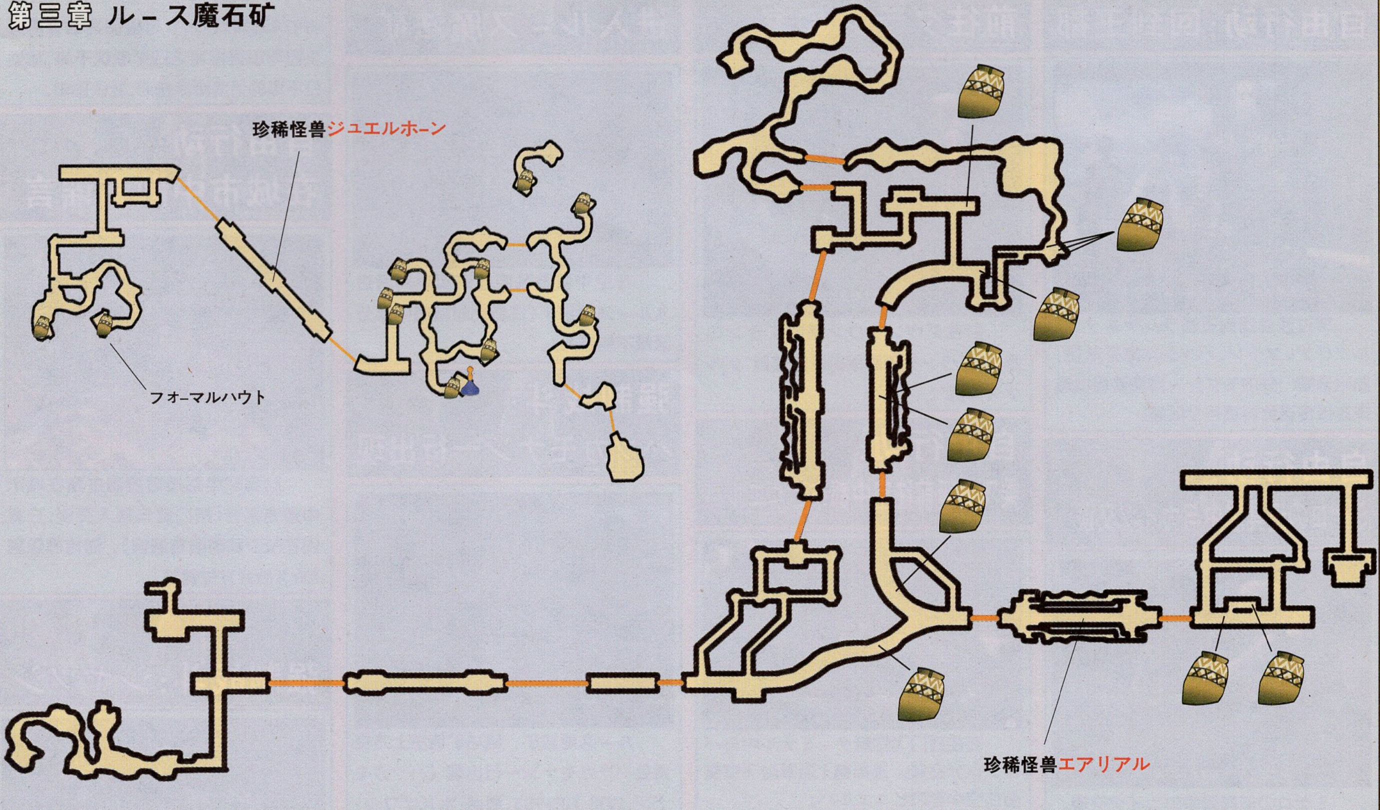
技能店

名称	价格
盗む	1600
ライブラ	500
应急处置	700
密猎	7000
チャージ	1700

道具店

名称	价格
ポーション	70
毒消し	50
目药	50
フェニックスの尾	250
金の针	100
やまびこ草	50

第三章 ルース魔石矿



防具店

名称	价格	名称	价格	名称	价格
革の帽子	100	レザーアーマー	500	レザーヘッドギア	500
革の服	100	エスカッション	300	ブロンズの胸当て	500
木棉の帽子	100	ヘッドガード	300	トプカプー帽	500
木棉の服	100	レザープレイト	300	キリム织の服	500
ヘッドギア	200	とんがり帽子	300	サーリット	1000
クロムレザー	200	シルクの服	300	スケールアーマー	1000
魔法のカーチ	200	ブロンズヘルム	700	バックラー	1000
メディアスの服	200	ブロンズアーマー	700		
レザーヘルム	500	皮の盾	600		

スティール

LV	7～8		
HP	446～462	LP	1
弱点	土	行动	敌对
掉落	毒消し	偷盗	コウモリの牙
	コウモリの牙		テレポストーン
	风の石		アームガード
	目药		

スケルトン

LV	8～11		
HP	557～804	LP	1
弱点	圣	行动	敌对
掉落	骨くず	偷盗	20G
	暗の石		骨くず
	毒消し		ダークの魔片
	ブロンズの胸当て		

スケルアーマー

LV	8～11		
HP	476～708	LP	1
弱点	圣	行动	敌对
掉落	骨くず	偷盗	20G
	暗の石		骨くず
	毒消し		ダークの魔片
			ウォータの魔片
			ブロンズの胸当て

スレイヴ

LV	10～11		
HP	780～802	LP	1
弱点	风	行动	敌对
掉落	土の石	偷盗	50G
	なめし革		土の石
	エイビスキラー		なめし革

ヴァンパイア

LV	41～43		
HP	5675～5915	LP	1
弱点	圣	行动	敌对
掉落	大牙	偷盗	大牙
	ゾーリンシェイプ		暗の魔晶石

ヘッドレス

LV	39～41		
HP	557～804	LP	1
弱点	风	行动	敌对
掉落	土の魔晶石	偷盗	500G
	フェニックスの尾		くつさた肉
	ただれた死肉		土の魔晶石
	邪神の肉		

デュラハン

LV	39～41		
HP	9100～9940	LP	1
弱点	风	行动	敌对
掉落	火の魔石	偷盗	540G
	邪神の肉		火の魔石
			火の魔晶石

バグ

LV	41～43		
HP	6739～7219	LP	1
弱点	风	行动	敌对
掉落	鉄くず	偷盗	1G/ 铁矿
	铁矿		土の魔石
	土の魔晶石		土の魔晶石
			ホーリーの魔片

ゲイザー

LV	45		
HP	10111	LP	1
弱点	圣	行动	敌对
掉落	ワクチン	偷盗	暗の魔石

モルボル

LV	37～38		
HP	8157～8277	LP	1
弱点	风	行动	敌对
掉落	土の魔晶石	偷盗	土の魔石
	モルボルの実		ワクチン
	万能药		

キラーマンティス

LV	43～44		
HP	11703～11943	LP	1
弱点	风	行动	敌对
掉落	虫の甲壳	偷盗	土の魔晶石
	土の魔晶石		エクスポーション
	やまびこ草		魔人の帽子

アビス

LV	57～59		
HP	13099～13339	LP	1
弱点	圣	行动	敌对
掉落	暗の魔晶石	偷盗	大牙
	大牙		テレポストーン
	赤い牙		デモンズシールド
	吸血の牙		

パンドラ

LV	60～62		
HP	15557～16037	LP	1
弱点	冰	行动	敌对
掉落	铁矿	偷盗	铁矿
	雷の魔晶石		キャンサー
	ハイポーション		イージスの盾
	神々の怒り		

アイロネート

LV	59～60		
HP	27838～28518	LP	1
弱点	雷	行动	敌对
掉落	飞龙の牙	偷盗	飞龙の牙
	冰の魔晶石		冰の魔晶石
	飞龙の翼		ハイポーション
			レオ

ダークロード

LV	58～59		
HP	16375～16555	LP	1
弱点	圣	行动	敌对
掉落	暗の魔晶石	偷盗	200G
	修罗の骨		ハイポーション
	テレポストーン		ドラゴンメイル
	カプリコンーン		

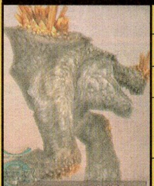
该迷宫中会出现红色的魔法阵陷阱，看见之后尽量躲开。

ルース魔石矿特殊敌人

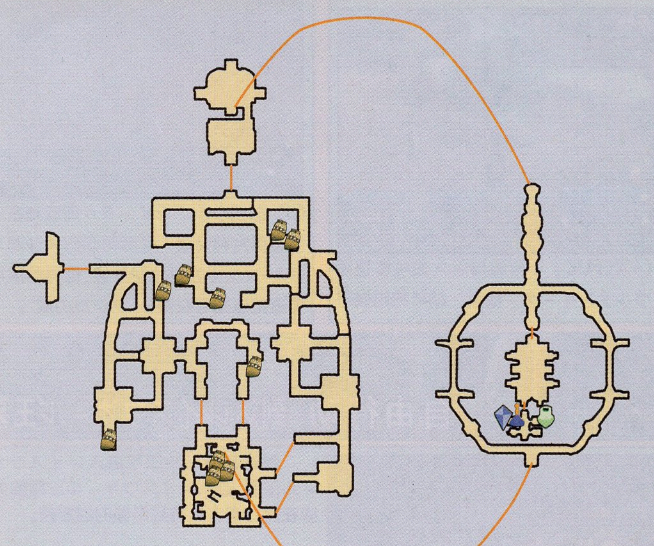
17、エアリアル

LP：3
珍贵度：★★★★★
类型：通常特殊敌人
出现区域：ルース魔石矿/オルタム桥
偷盗：コウモリの翼
掉落：コウモリの牙、ゴールドアーマー
备注：在该区域战斗时随机出现

19、ジュエルホーン

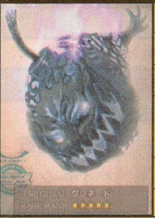


LP：12
珍贵度：★★
类型：通常特殊敌人
出现区域：ルース魔石矿/第11矿区采掘场
偷盗：スレイブハーネス
掉落：なめし革、グレートアックス
备注：击倒该区域全部敌人后离开再返回该区域即会出现



第三章 战舰リヴァイアサン

18、ブリット



LP：16
珍贵度：★★★★★
类型：通常特殊敌人
出现区域：ルース魔石矿/ラッシエ桥
偷盗：とんかち
掉落：ボムの灰、柳生の漆黑
备注：进入该区域后一定机率出现

20、ディズマ

LP：18
珍贵度：★★★★★
类型：エンゲージ类特殊敌人
出现区域：ルース魔石矿/第6矿区南采掘场
偷盗：ミネルバビスチェ、ミラージュベスト
掉落：无
备注：进入该区域后一定机率在右上方出现，击倒后获得贵重品“エンゲージ·デッド”

第四章

FINAL FANTASY XII

1 自由行动 到达大沙海入口	4 BOSS战 ガルーダ	7 自由行动 返回王墓出口	10 剧情 第8舰队全灭
2 自由行动 经过大沙海往西到达王墓	5 自由行动 进入王墓内部	8 剧情 晓之断片被夺走	
3 自由行动 到达レイスウォール王墓	6 自由行动 王墓内获得晓の断片	9 BOSS战 ウォースラ	

自由行动：到达大沙海入口

剧情后自动前往西ダルマスカ沙漠，在存档点回复存档准备进大沙海。

自由行动：经过大沙海往西到达王墓

（1）往西进入大沙海オグル·エンサ。
（2）到达第一石油工场后ウォースラ暂时加入队伍。
（3）左侧出口进入大沙海ナム·エンサ。

（4）在风化する岸边与巨大的龟形怪兽ウルタンイーター战斗，战斗的时候不要攻击周围的ウルタンエンサ族，他们存在的话可以为我方挡住不少攻击。

（5）击倒ウルタンイーター后回到右上方与莫古利交谈，之后再回到大沙海オグル·エンサ发现エンサ族，情节结束后调查地面即可获得“イクシロの实”。

自由行动：到达レイスウォール王墓

到达左侧尽头即可进入レイスウォール王墓，进入レイスウォール王墓前务必在旅行商人处购买足够的回复药。

自由行动：进入王墓内部

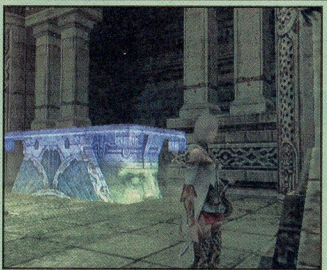
（1）击倒ガルーダ后古の装置启动，旅行商人进入王墓，可以购买新装备和道具。
（2）调查古の装置即可进入王墓内部。

自由行动：王墓内获得晓の断片

（1）BOSS战：攻壁の间下楼梯后BOSS战，VSデモンズウォール（偷盗：金の针/石材），必须在其将己方逼到大门前将其击倒，这家伙使用的各种异常状态魔法十分讨厌，随时注意回复，必须利用连携必杀技的强大攻击力迅速将其击破。由于道路较短，时间到之前打不过的话可以直接开门跑掉。

（2）BOSS战：击倒攻壁の间的デモンズウォール后务必回到记录点回复后再进入守壁の间与另一个デモンズウォール战斗，这次同样需要在其将己方逼到大门前将其击倒，而且这次不能逃跑。

（3）击倒两个デモンズウォール后调查攻壁の间的青色宝玉，房间两侧会出现地板，内有宝箱，去不去随意。



（4）分别调查北翼通廊和南翼通廊的宝玉后，石座会降下，露出隐藏通路。从隐藏通路进入火炎回廊，在火炎回廊中MP回复速度加快。

(5)BOSS 战：到达火炎回廊中央位置后即是 BOSS 战，VSベリアス，将其击倒后即可获得白羊座召唤兽魔人ベリアス。

(6)在晓天の间取得“晓の断片”后利用房中的传送装置回到王墓入口。

自由行动：遗迹出口被抓

遗迹出口被抓入第 8 舰队的战舰上。

BOSS 战：ウォ－スラ

对ウォ－スラ和三个帝国军剑士。先将帝国军剑士清理干净，然后对ウォ－スラ围殴之。他的攻击力一次可以伤害我们 150 左右的 HP，不会造成太大威胁，用回复魔法将 HP 维持在一半左右，有空闲的时候就砍他几刀。当然也可以一开始就直接用必杀技轰 BOSS，如果运气好能打出 7 连击的话，完全可以秒杀他。

王都商店追加商品

防具店

名称	价格	名称	价格
アイアンヘルム	1400	三角帽子	1000
アイアンアーマ－	1400	魔法使いの服	1000
ブロンズシールド	1200	バルビュータ	1900
バラクンバ	1000	リネンキュラッサ	1900
ポンチョ	1000	ラウンドシールド	1600

技能店

名称	价格
步数攻击	6700
算术	2048

武器店

名称	价格	名称	价格
キラ－ボウ	2000	サイプレスパイル	2000
スピア－	2200	メイス	1800
ハンドアックス	2200	古代の剑	2400
チョッパ－	2200	ヴェガ	2400

魔法店

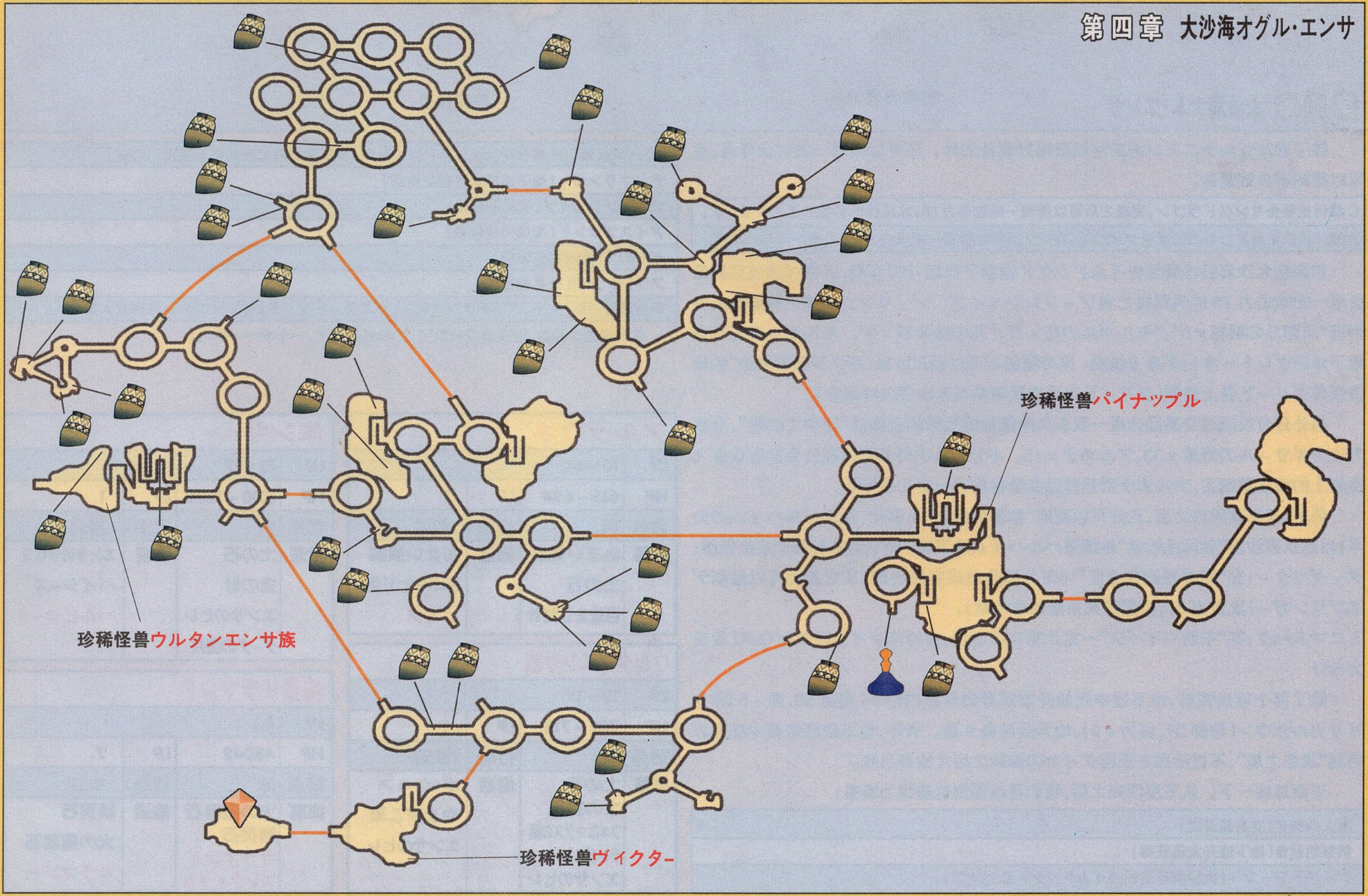
名称	价格	名称	价格
レイズ	1900	スリプル	700
ケアルラ	1500	オイル	600
デジョン	1700	バ－サク	1000
バヒール	1100		

40 级后的练级思路

FANAL FANTASY

40 级的水平，已经轻松前往 80%的地区了，毕竟这游戏通关也就 50 级左右。这里建议从王墓回来之后到ゼルテニアン洞窟深处练级，这里不仅怪物等级高数量多，还可以打到不少好装备。在去之前，强烈建议将交易品中的所有心得之书全部买到。

- キラ－カッタ－掉落菊一文字(攻击力 70 双手日本刀)
- ブエル&メリッサ掉落大地の帽子(魔防 41，魔力＋7，魔装备 7)
- コ－プス掉落プラチナメッサ－(攻击力 66，附带ドンムブ效果的匕首，ダガ－装备 5)
- ゴ－キマイラ掉落ハンマ－ヘッド(攻击力 83 单手斧)
- スカルドラゴン掉落バスタ－ドソ－ド(攻击力 75 单手剑，剑装备 5)
- ボギ－掉落伊贺忍刀(攻击力 67，暗属性伤害)
- グレネ－ド可偷到オパ－ルの指轮(无视魔法反弹效果)



第四章 大沙海ナム·エンサ

除了前往ゼルテニアン洞窟可以获得好装备之外，还可以完成一些讨伐任务,也可以得到不少好装备。

C 级讨伐任务リングドラゴン,完成之后可以得到一把攻击力 65,冰属性单手剑アイスブランド。
A 级讨伐任务落としものにはモブがつく,完成之后可以得到一把攻击力 75 的双手弓与一の弓。

如果在大沙海打珍贵怪兽イムドウグド得到了风切りの羽根,还可以通过交易品合成一把攻击力 73 的风属性匕首ゾ－リンシエイプ。ゾ－リンシエイプ所需合成材料有“风切りの羽根 × 5”、“モルボルの花 × 7”、“风の魔晶石 × 9”。モルボルの花可在地下水路グレト－キング身上偷到。风の魔晶石可以到东沙漠“ネブラ河の岸边”的珍贵怪兽グリ－ド身上偷到(グリ－ド出现方法请参考东沙漠攻略部分)。

另外还可以通过交易品合成一双永久附带加速效果的装饰品“はやての靴”,合成方法为ギサ－ルの野菜 × 33、アルカナ × 15。ギサ－ルの野菜可以在公会商店或者飞空艇上的商店里购买,アルカナ则是打珍贵怪兽就有一定几率掉落。

最后,从王墓回来之后,正好可以完成“集落的病人”小事件,得到バルハイムのカギ,然后从东沙漠“砂风止む地”地图进バルハイム地下道。地下道中有两个珍贵怪兽:

タ－ゲッタ－:在“第 5 特别作业区”一定几率伪装成宝箱出现,从它身上可以偷取デスブリンガ－(攻击力 90,附带即死效果的单手剑)。

ミニマムバグ:在“东西バイパス”一定几率自动出现,会掉落メイスオブゼウス(攻击力 66)

除了两个珍贵怪兽,地下道中还能开宝箱得到司祭の帽子(魔防 50,速 + 5)和クリリカルガウン(防御 37,魔力 + 9),均为魔装备 9 级。另外,地下道的宝箱中还可以得到“最强之盾”,不过必须在获得ダイヤの腕轮之后才能开出来。

下面总结一下。从王墓回来之后,我们可以得到这些强力装备:

魔人的装备(交易品合成)
司祭的装备(地下道开宝箱获得)
シ－ルドア－マ－(大沙海珍贵怪兽イムドウグド身上偷到)
忍びの衣(地下水路ゲシュペンスト身上偷到,需要先完成讨伐任务拿到水门の匙)
デスブリンガ－(地下道珍贵怪兽处偷到)
ゾ－リンシエイプ(交易品合成)
アイスブランド(完成讨伐依赖)
与一の弓(完成讨伐依赖)
フランシスカ(交易品合成)
伊贺忍刀、菊一文字、プラチナメッサ－、バスタ－ドソ－ド(ゼルテニアン洞窟敌人掉落)

这么多强力装备,通关都没问题了!! 啥都不说了,一个字——牛!!!!

アルラウネ

LV	10～14		
HP	615～694	LP	1
弱点	风	行动	敌对
掉落	あまい果实 土の石 目觉まし时计	偷盗	あまい果实 あぶらとり纸 メイス

ウルタンエンサ族

LV	12～15		
HP	702～718	LP	1
弱点	风	行动	敌对
掉落	土の石 土の魔石 フェニックスの尾 テレポストーン エンサのヒレ	偷盗	ポーション やまびこ草 エンサのヒレ

エンサ

LV	13～17		
HP	1010～1032	LP	1
弱点	风	行动	敌对
掉落	土の石 金の针 エンサのヒレ ダークの魔片	偷盗	エンサのウロコ パイシーズ バルビユータ

精灵サラマンド

LV	45		
HP	48042	LP	7
弱点	水	行动	中立
掉落	火の魔晶石 精灵石 サラマンド エレクトラム	偷盗	精灵石 火の魔晶石 サラマンド

リーチフロッグ

LV	11～13		
HP	1098～1738	LP	1
弱点	火	行动	敌对
掉落	角 水の石 テレポストーン カエルの油	偷盗	角 水の石

ダンバニア

LV	10～14		
HP	966～999	LP	1
弱点	雷	行动	中立
掉落	水の石 鱼のウロコ バッカスの酒 ウォータの魔片	偷盗	水の石 鱼のウロコ

ワイバーン

LV	14～18		
HP	1493～1713	LP	2
弱点	水	行动	敌对
掉落	火の石	偷盗	300G 火の石 テレポストーン

アックスビーク

LV	14～15		
HP	938～954	LP	1
弱点	水	行动	敌对
掉落	火の石 小さな羽根 ヴェガ 虹色のタマゴ	偷盗	火の石 ダークの魔片 目覚まし时计

バドウ

LV	14～16		
HP	1010～1230	LP	1
弱点	土	行动	敌对
掉落	风の石 テレポストーン 大きな羽根 アリエス まがつた杖	偷盗	480G やまびこ草 大きな羽根

大沙海オグル・エンサ特殊敌人

23、パイナップル

LP:3
珍贵度:★★★★★
类型:通常特殊敌人
出现区域: 大沙海オグル・エンサ/第一石油工场
偷盗:ボムの抜け壳
掉落:ボムの灰、雷の杖
备注:进入该区域后随机出现

大沙海ナム・エンサ特殊敌人

26、ヒュージボム

LP:3
珍贵度:★★★
类型:通常特殊敌人
出现区域: 大沙海ナム・エンサ/女王の治める沙原
偷盗:ボムの欠片
掉落:ボムの灰、ボムの抜け壳
备注:连续击破一定数量ウルタンエンサ族后随机出现

24、ウルタンエンサ族

LP:?
珍贵度:★★
类型:通常特殊敌人
出现区域: 大沙海オグル・エンサ/第二石油工场
偷盗:ハイポーション
掉落:备前长船
备注:出现条件不明

25、チョコボリーダー

LP:13
珍贵度:★★★★★
类型:エンゲージ类特殊敌人
出现区域: 大沙海オグル・エンサ/南侧タンクアプローチ
偷盗:ハイエーテル
掉落:无
备注:进入该区域后一定机率在右下方出现，击倒后获得贵重品"エンゲーシ・ビーク"

27、イムドウグド

LP:3
珍贵度:★★★★
类型:通常特殊敌人
出现区域: 大沙海ナム・エンサ/风化する岸边
偷盗:シールドアーマー
掉落:大きな羽根、风切りの羽根
备注:击破该区域下方（ゼルテニアン洞窟出口附近）的バドウ后在高台上等待一段时间即会出现

28、ヴィクター

LP:13
珍贵度:★★★★★
类型:エンゲージ类特殊敌人
出现区域: 大沙海オグル・エンサ/黄沙のたどりつく地
偷盗:战神のアシュリング
掉落:无
备注:在该区域ゼルテニアン洞窟出口附近随机出现，击倒后获得贵重品"エンゲーシ・ハフ"

旅行商人

武器店

名称	价格	名称	价格
ロングボウ	3000	フレイル	3300
魔法使いの杖	1500	ブロンズメイス	3000
ロッド	1500		

防具店

名称	价格
ウォーワーカー	1400
バルキーコート	1400
闪光魔帽	1400
咏唱のジェラーバ	1400

饰品店

名称	价格
ブレイザー	3200

魔法店

名称	价格
エアロ	1200
バランス	1500

道具店

名称	价格
バッカスの酒	—

シーカーバット

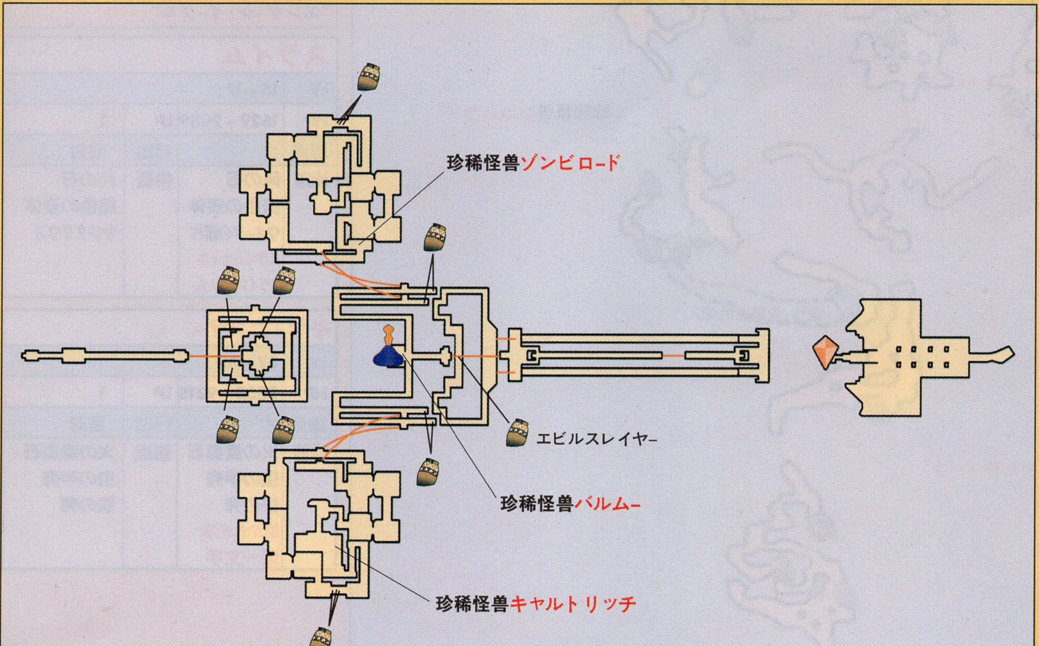
LV	15～16		
HP	773～789	LP	1
弱点	土	行动	敌对
掉落	风の石 气付け药 毒消し まがつた牙 コウモリの翼	偷盗	风の石 タウロス ブラッドソード

ゾンビ

LV	16～18		
HP	784～881	LP	1
弱点	圣	行动	敌对
掉落	目药 暗の石 くさつた肉	偷盗	2G 暗の石 暗の魔石 くさつた肉

ミニマムキマイラ

LV	15～18		
HP	1014～1062	LP	1
弱点	水	行动	敌对
掉落	火の石 小さな羽根 あぶらとり纸	偷盗	火の石 金の针 タウロス



第四章 レイスウォール王墓

ラゴウ

LV	16～18		
HP	1400～1440	LP	1
弱点	风	行动	敌对
掉落	石材 土の石 フライングヘルム	偷盗	90G 土の石 ハイポーション あぶらとり纸

ゾンビメイジ

LV	16～18		
HP	960～972	LP	1
弱点	圣	行动	敌对
掉落	暗の石 くさつた肉	偷盗	暗の石 ダークの魔片 くさつた肉

リッチ

LV	18～19		
HP	1158～1164	LP	1
弱点	圣	行动	敌对
掉落	暗の石 エアロの魔片 ガラスの宝玉	偷盗	暗の石 ガラスの宝玉 气付け药

キャンドル

LV	16～17		
HP	1303～1317	LP	1
弱点	水	行动	敌对
掉落	火の石 绿色の液体 やまびこ草 ブロードアックス	偷盗	火の石 绿色の液体 ハイポーション

ロストソウル

LV	17～18		
HP	966～972	LP	1
弱点	圣	行动	敌对
掉落	暗の石 骨くず	偷盗	60G 暗の石 ブレイザー

スカルウォリアー

LV	17～18		
HP	876～882	LP	1
弱点	圣	行动	敌对
掉落	暗の石 骨くず ゴールドシールド 折れた枪	偷盗	200G 暗の石

レイスウォール王墓特殊敌人

29、バルムー

LP:4
珍贵度:★★★
类型:通常特殊敌人
出现区域:レイスウォール王墓/大通廊
偷盗:ラミアのティアラ
掉落:石材
备注:连续击破一定数量シーカーバット(10～15只左右)后即会在中央传送装置处出现

30、キャルトリッチ

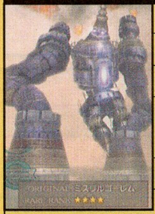
LP:4
珍贵度:★★★★★
类型:通常特殊敌人
出现区域:レイスウォール王墓/南翼の通廊
偷盗:ロクスリーの弓
掉落:ガラスの宝玉
备注:リッチ濒死时使用分裂特技后一定机率出现

31、ゾンビロード

LP:11
珍贵度:★★★★
类型:エンゲージ类特殊敌人
出现区域:レイスウォール王墓/北翼の通廊
偷盗:クロスヘルム
掉落:无
备注:进入该区域后随机出现,击倒后获得贵重品“エンゲーシ・ソウル”

ゼルテニアン洞窟特殊敌人

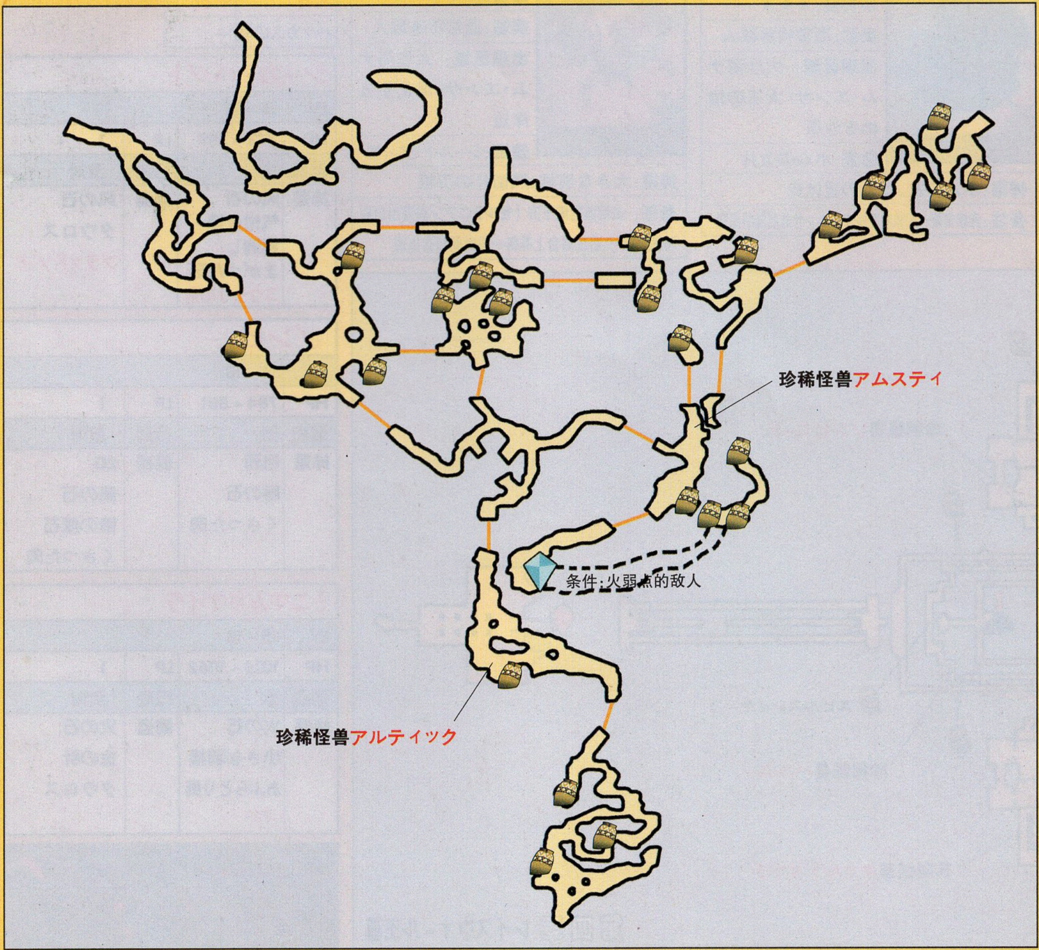
21、アムスティ



LP:11
珍贵度:★★★★
类型:通常特殊敌人
出现区域:ゼルテニアン洞窟/沙时计の谷
偷盗:ミスリル
掉落:铁矿、魔人の胸当て
备注:击倒右侧的全部火球敌人后,在尽头处等待一定时间后即会在对面出现

22、アルティック

LP:11
珍贵度:★★★
类型:エンゲージ类特殊敌人
出现区域:ゼルテニアン洞窟/海の止まり
偷盗:ベヒーモステーキ
掉落:无
备注:击倒该区域的全部メリッサ后即会在地图中央出现,击倒后获得贵重品“エンゲーシ・イーグル”



スライム

LV	15～17		
HP	1629～2089	LP	1
弱点	土	行动	敌对
掉落	风の石 绿色の液体 ウォータの魔片 スライムオイル フライングヘルム	偷盗	风の石 绿色の液体 サジタリウス

キラーカッター

LV	37～39		
HP	8835～9315	LP	1
弱点	水	行动	敌对
掉落	火の魔晶石 虫の甲壳 铁の壳 裂かれた衣 菊一文字	偷盗	火の魔晶石 虫の甲壳 铁の壳

リ-チフロッグ

LV	16～17		
HP	1508～1828	LP	1
弱点	火	行动	敌对
掉落	角 水の石 テレポストーン カエルの油	偷盗	角 水の石

ブエル

LV	37～39		
HP	5622～5942	LP	1
弱点	雷	行动	敌对
掉落	悪魔のしっぽ 冰の魔晶石 フェニックスの尾 悪魔のため息 大地の帽子	偷盗	冰の石 スコ-ピオ バニシガの魔片

アルケオエイビス

LV	39～40		
HP	11925～12605	LP	2
弱点	冰	行动	敌对
掉落	雷の魔晶石 攻龙の壳 カメオのベルト 皇帝のウロコ	偷盗	攻龙の壳 テレポストーン レオ

スカルドラゴン

LV	38～40		
HP	14895～16255	LP	2
弱点	圣	行动	敌对
掉落	攻龙の壳 暗の魔晶石 ハイポーション 死龙の骨 バスタードソード	偷盗	暗の魔晶石 铁甲壳 死龙の骨

メリッサ

LV	37～38		
HP	6158～6318	LP	1
弱点	风	行动	敌对
掉落	目药 土の魔晶石 スコ-ピオ 静寂のアデド 魔法のランプ	偷盗	フェニックスの尾 静寂のアデド スコ-ピオ

ジルコンタ-トル

LV	37～38		
HP	13923～14243	LP	2
弱点	火	行动	敌对
掉落	千年龟の甲罗 テレポストーン 水の魔晶石 シャコ-ハット	偷盗	100G アリエス 千年龟の甲罗

ボギ-

LV	38～39		
HP	6426～6606	LP	1
弱点	圣	行动	敌对
掉落	天上の宝玉 暗の魔晶石 气付け药 伊贺忍刀 デスパウダ-	偷盗	金の针 バニシガの魔片

グレネ-ド

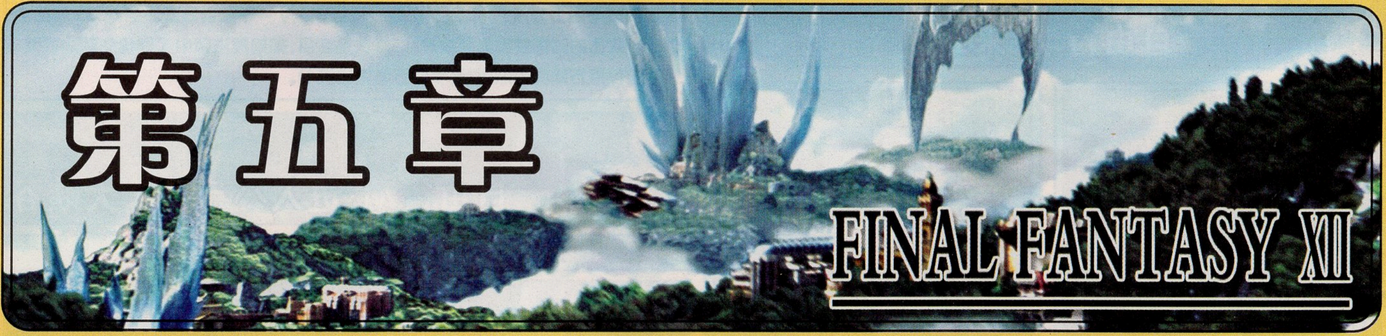
LV	35～38		
HP	4819～5299	LP	1
弱点	水	行动	敌对
掉落	火の魔晶石 クロノスの泪 ボムの欠片	偷盗	火の魔晶石 スコ-ピオ キャンサ- オパ-ルの指轮

コ-プス

LV	37～38		
HP	2892～3072	LP	1
弱点	圣	行动	敌对
掉落	暗の魔晶石 くさった肉 白い牙 血染めの首饰り プラチナメッサ-	偷盗	暗の魔晶石 くさった肉

ゴ-キマイラ

LV	36～37		
HP	5385～5505	LP	1
弱点	水	行动	敌对
掉落	羽根の衣 火の魔石 金の针 ハンマ-ヘッド	偷盗	火の魔石 タウロス



1	剧情	回到王都ラバナスタ
2	自由行动	进入ギ－ザ草原
3	自由行动	来到ジャハラ
4	自由行动	回到平原
5	自由行动	进入ゴルモア大森林
6	自由行动	进入エルトの里
7	自由行动	来到ヘネ魔石矿前
8	自由行动	进入ヘネ魔石矿
9	自由行动	回到エルトの里
10	BOSS 战	エルダ－ドラゴン
11	自由行动	进入パラミナ大峡谷
12	自由行动	来到白砂の小路

自由行动:进入ギ－ザ草原

从莫古的传送点来到南部大门,从南门进入ギ－ザ草原(雨季)。

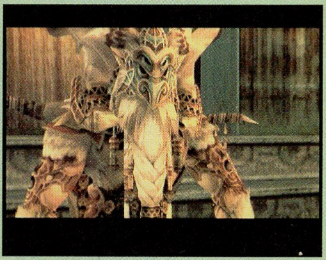
自由行动:来到ジャハラ

经过ギ－ザ草原、オズモ－ネ平原,来到ジャハラ。

(1)穿过オズモ－ネ平原,进入西南方的ガリフの地ジャハラ,在入口莫古处可以买到オズモ－ネ平原的地图。

(2)在战士长的说情下得以进入村落。

(3)和村落最左上角的战士长对话选择第一项,桥可以通行。



(4)穿过桥来到另一端,再次和守卫对话选择第一项,见到最长老。

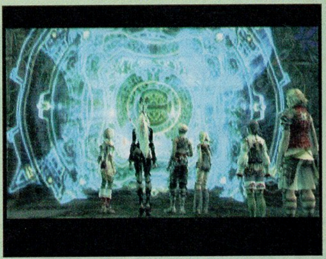
自由行动:回到平原

回到平原上往东北方的出口前进,到达出口时自动剧情。

自由行动：进入ゴルモア大森林

从平原右上角的出口进入ゴルモア大森林。

自由行动：进入エルトの里



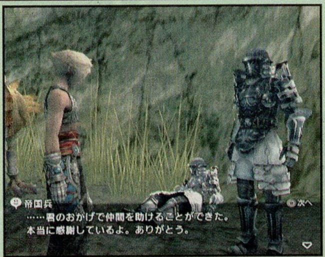
(1)在森林里的结界处剧情，从新通路进入エルトの里。

(2)在入口的莫古处买到地图。旁边的商店有新魔法。

(3)往里走来到导きの宫。

(4)从原路返回平原出口。

自由行动：来到ヘネ魔石矿前



(1)在入口处和旁边地上的帝国兵对话，并选择第一项给他一个ポーション，之后就可以免费租陆行鸟。

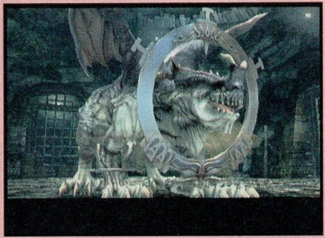
(2)进入平原第一个地图的左下方有个草丛，只有骑陆行鸟才能过去，这条通路地图上没有显示。

自由行动：进入ヘネ魔石矿

(1)在魔石矿坑入口处将开关调为红色，即可来到十字路口。

(2)将十字路口的开关调为蓝色，从打开的门里进入取得地图。

(3)将十字路口的开关调为红色，进入地图左下部分的坑道。



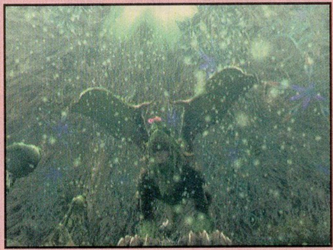
(4)BOSS战：进入魔石矿最深处和ティアマット（非常大的龙）对战。先将连续必杀技全轰到它身上，所有人的必杀技轰完能打掉它1/2左右HP。之后就慢慢磨，控制一个主修白魔法的人物围着BOSS跑圈回MP给别人回复，其余人上去砍。ラ－サ－是很重要的回复角色，不能让他倒下，如果挂了立刻救活。

自由行动：回到エルトの里

(1)剧情：兔姐妹和好。

(2)商店的物品更新，其中有获得LP两倍的装饰品。

BOSS战：エルダ－ドラゴン



回到ゴルモア大森林，往东方走后发生BOSS战VSエルダ－ドラゴン，这大龙虽然普通攻击只有250左右的伤害，但是它会两招非常无赖的招式。一个是全体多种不良状态攻击，包括混乱和衰弱。还有一招火球攻击，伤害极大，如果我方角色有オイル状态的话很可能被秒杀。对他的战斗建议不要拼必杀技，因为MP毫完后会变得非常艰苦。首先将两个杂兵干掉，然后控制白魔法师不停地跑圈回MP，用两个近战型角色上去砍，手动控制白魔法师和ラ－サ－一起当后勤。当BOSS使用全体状态攻击的时候要首先解除混乱，其次是盲目，如果魔法师中了则优先解除沉默，衰弱可以用万能药解除（需要学会万能药知识1）。

自由行动：进入パラミナ大峡谷

走出森林后进入パラミナ大峡谷。

自由行动：来到白砂の小路

来到大峡谷里的白砂の小路，这里商店有更新。其中有增加偷盗成功率和偷盗物品质量的装饰品，小偷必备。

各种商店更新

魔法店

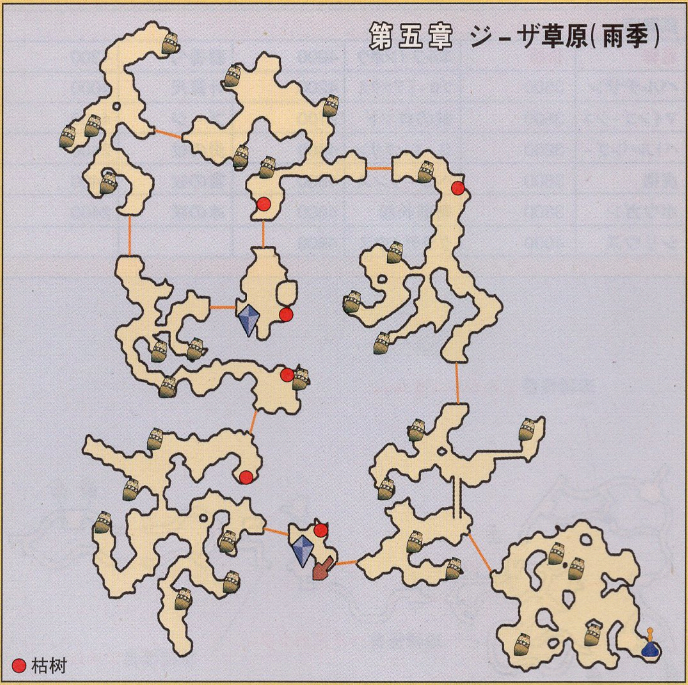
名称	价格	名称	价格
リジェネ	1900	スリプル	700
ストナ	800	オイル	600
エアロ	1200	バーサク	1000
ドンムブ	600	コンフュ	1400
ドンアク	600	グラビデ	2800

防具店

名称	价格	名称	价格
フライングヘルム	2500	旅人の法衣	1900
チェインメイル	2500	ゴールドヘルム	3200
グリーンベレー	1900	ゴールドアーマー	3200
サバイバルベスト	1900	ゴールドシールド	2100
羽根付き帽子	1900		

武器店

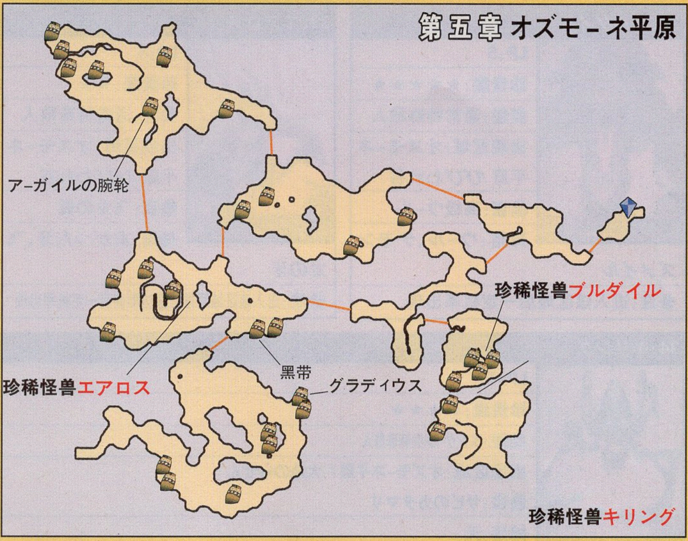
名称	价格	名称	价格
ブラッドソード	5000	虎徹	3800
バルチザン	3500	ボウガン	3800
マインゴーシュ	3500	シリウス	4000
バトルバンプー	3200	エルフィンボウ	4200



ギーザ草原(雨季)特殊敌人

13、レインダンサー

LP:5 珍贵度:★★★★★
类型:通常特殊敌人
出现区域:ギ-ザ草原(雨季)/ト-ム丘陵、ギ-ザス川沿岸南侧、战士の河
偷盗:マイタ-
掉落:鱼のウロコ、怪鱼のウロコ
备注:在上述三个区域行走时随机出现



ウールゲーター

LV	21~22		
HP	2233~2253	LP	1
弱点	土	行动	敌对
掉落	风の石 ウール 目覚まし时计 ハイポーション	偷盗	ウール 气付け药 シリウス

雷のエレメント

LV	25		
HP	14830	LP	4
弱点	冰	行动	中立
掉落	雷の石 雷の魔石 雷の魔晶石 精灵石	偷盗	精灵石 雷の魔石 雷の魔晶石

ジルコンタートル

LV	36~37		
HP	12852~13172	LP	2
弱点	火	行动	敌对
掉落	千年亀の甲罗 テレポストーン 水の魔晶石	偷盗	100G アリエス シャコーハット

精灵マルト

LV	45		
HP	48042	LP	7
弱点	冰	行动	敌对
掉落	雷の魔晶石 精灵石 マルト エレクトラム	偷盗	精灵石 雷の魔晶石 マルト

ハイエナ

LV	18~19		
HP	940~960	LP	1
弱点	水	行动	敌对
掉落	火の石 狼の毛皮 ハイポーション グリーンベレー	偷盗	火の石 狼の毛皮 ただれた死肉

ランドタートル

LV	20~21		
HP	3818~3838	LP	2
弱点	火	行动	敌对
掉落	水の石 亀の甲罗	偷盗	水の石 アリエス ウォーワーカー

ギガントード

LV	19~20		
HP	1469~1489	LP	1
弱点	火	行动	敌对
掉落	角 目药 水の石 ポーション	偷盗	角 50G 闪光魔帽

キラーフィッシュ

LV	18~21		
HP	1293~1326	LP	1
弱点	雷	行动	中立
掉落	水の魔石 ポーション 魚のウロコ 旅人の法衣	偷盗	目药 魚のウロコ

メズマライズ

LV	20~22		
HP	1528~1568	LP	1
弱点	冰	行动	敌对
掉落	雷の魔石 鉄の壳 ブロンズメイス 战马のたてがみ	偷盗	雷の魔石 鉄の壳 アリエス

ズー

LV	21~22		
HP	1880~1896	LP	1
弱点	土	行动	敌对
掉落	风の魔石 大きな羽根 ロッド	偷盗	风の魔石 大きな羽根 エアロの魔片

オズモヘア

LV	19~20		
HP	823~843	LP	1
弱点	火	行动	中立
掉落	ウール 水の魔石 テレポストーン	偷盗	150G 水の魔石

ザグナル

LV	23~24		
HP	3157~3179	LP	2
弱点	风	行动	敌对
掉落	土の魔石 ハイポーション 良质の皮 デシションの魔片	偷盗	土の魔石 ジェミニ バルキーコート

黑チョコボ

LV	19~23		
HP	1116~1180	LP	1
弱点	雷/水/圣	行动	敌对
掉落	暗の魔石 ギザールの野菜 チョコボの羽根	偷盗	暗の魔石 チョコボの羽根

クロスゲーター

LV	21~23		
HP	2233~2273	LP	1
弱点	水	行动	敌对
掉落	火の魔石 金の针 ウール 良质のウール	偷盗	バッカスの酒 アリエス フレイル

ウー

LV	21~22		
HP	1709~1729	LP	1
弱点	风	行动	敌对
掉落	アリエス 大きな羽根 土の魔石 目药 小鸟丸	偷盗	40G 50G 大きな羽根 アリエス

精灵シルフス

LV	45		
HP	48072	LP	7
弱点	土	行动	敌对
掉落	风の魔晶石 精灵石 シルフス エレクトラム	偷盗	精灵石 风の魔晶石 シルフス

ヴァイパー

LV	20～21		
HP	1410～1430	LP	1
弱点	圣	行动	敌对
掉落	暗の魔石 なめし革 蛇のロッド	偷盗	暗の魔石 目覚まし时计 アリエス

武器店

名称	价格				
パルチザン	3500	エルフィンボウ	4200	麝香勺	4300
マインゴーシュ	3500	ブロードアックス	4200	计算尺	4000
バトルバンブー	3200	蛇のロッド	2100	ブージ	4100
虎彻	3800	ローエングリン	4500	炎の杖	2400
ボウガン	3800	ヘビーランス	4800	雷の杖	2400
シリウス	4000	备前长船	4800	冰の杖	2400
		グラディウス	4800		

オズモーネ平原特殊敌人

32、ブルダイル

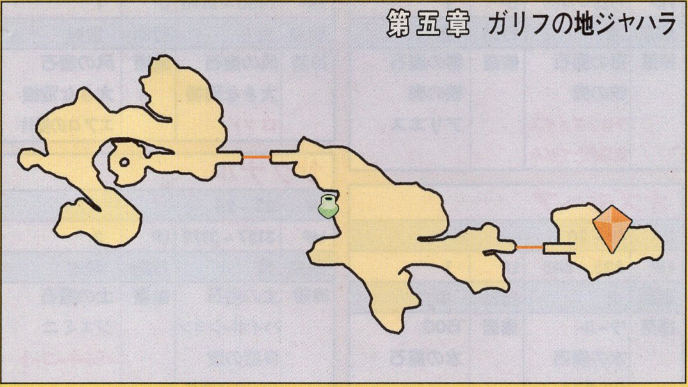
LP:5
珍贵度:★★★★★
类型:通常特殊敌人
出现区域:オズモーネ平原 /ぴびわれ谷
偷盗:高级ウール
掉落:ウール、デモンズメイル
备注:进入该区域后一定机率出现

33、エアロス

LP:5
珍贵度:★★
类型:通常特殊敌人
出现区域:オズモーネ平原 /ぴびわれ谷
偷盗:飞龙の翼
掉落:曲がつた牙、飞龙の牙
备注:进入该区域后靠近崖边即会有一定机率出现

34、キリング

LP:12
珍贵度:★★★★
类型:エンゲージ类特殊敌人
出现区域:オズモーネ平原 / 大地のらせん
偷盗:サビのカタマリ
掉落:无
备注:进入该区域后随机伪装成宝箱出现，击倒后获得贵重品“エンゲーシ・ミミック”



矢 / 弹

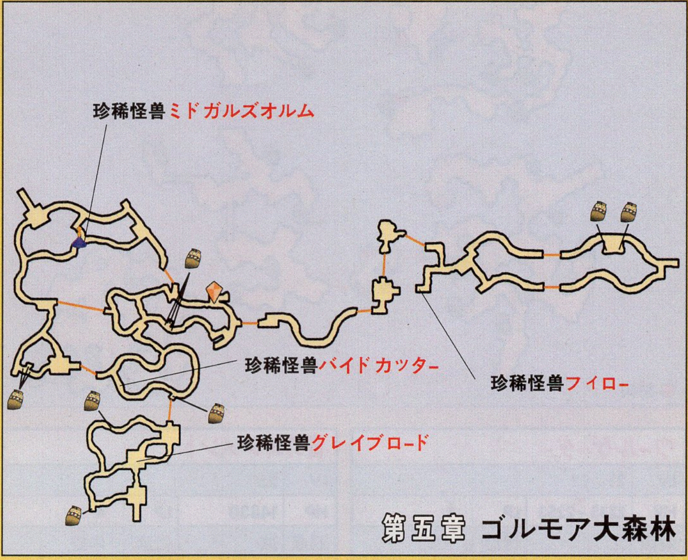
名称	价格
オニオンアロー	100
オニオンシャフト	100
オニオンバレット	100
オニオンボム	100

道具店

名称	价格		
ポーション	70	金の针	100
毒消し	50	目覚まし时计	50
目药	50	あぶらとり纸	50
フェニックスの尾	250	ハイポーション	210
やまびこ草	50	バッカスの酒	120
		气付け药	50

防具店

名称	价格	名称	价格
ウォーワーカー	1400	羽根付き帽子	1900
バルキーコート	1400	旅人の法衣	1900
闪光魔帽	1400	ゴールドヘルム	3200
咏唱のジェラーバ	1400	ゴールドアーマー	3200
フライングヘルム	2500	ゴールドシールド	2100
チェインメイル	2500	レッドキャップ	2500
グリーンベレー	1900	ブリガンダイン	2500
サバイバルベスト	1900		



パンサー

LV	21～23		
HP	1299～1519	LP	1
弱点	冰	行动	敌对
掉落	雷の魔石 クアールの毛皮 良质の毛皮 デジョンの魔片	偷盗	リーブラ 雷の魔石 クアールの毛皮

ヘルハウンド

LV	37～39		
HP	3570～3790	LP	1
弱点	冰	行动	敌对
掉落	なめし革 火の魔石 ダークの魔片 レッドキャップ	偷盗	火の魔石 なめし革 目覚まし时计 万能药

モルボル

LV	22～23		
HP	1573～1693	LP	1
弱点	风	行动	敌对
掉落	土の魔石 万能药 气付け药 モルボルのつる エルフィンボウ	偷盗	土の魔石 モルボルのつる エルフィンボウ

ウェアドラゴン

LV	27～28		
HP	5281～6941	LP	2
弱点	风	行动	敌对
掉落	土の魔石 地龙の皮 ハイポーション レビテガの魔片	偷盗	土の魔石 地龙の皮 レオ

ガーゴイル

LV	23～24		
HP	1436～1495	LP	1
弱点	冰	行动	敌对
掉落	恶魔の目玉 雷の魔石 ハイポーション 计算尺	偷盗	恶魔の目玉 雷の魔石 デジョンの魔片

トレント

LV	23～24		
HP	4274～4384	LP	1
弱点	风	行动	中立
掉落	土の魔石 木材 バランスの魔片 フェニックスの尾	偷盗	土の魔石 木材 アクエリアス

モルボルグレート

LV	22～23		
HP	1630～1750	LP	1
弱点	风	行动	敌对
掉落	土の魔石 モルボルのつる バッカスの酒 麝香勺 くさい液	偷盗	土の魔石 モルボルのつる

クアール			
LV	36～38		
HP	4240～4460	LP	1
弱点	冰	行动	敌对
掉落	雷の魔石 クアールの毛皮 良质の毛皮 デジョンの魔片	偷盗	雷の魔石 リーブラ クアールの毛皮

ダークスケルトン			
LV	37～39		
HP	4463～4583	LP	1
弱点	圣	行动	敌对
掉落	丈夫な骨 暗の石 テレポストーン シャレコウベ ブルゴネット	偷盗	暗の石 暗の魔石 丈夫な骨 カプリコンーン

道具店			
名称	价格	金の针	100
ポーション	70	目覚まし时针	50
毒消し	50	あぶらとり纸	50
目药	50	ハイポーション	210
フェニックスの尾	250	バッカスの酒	120
やまびこ草	50	気付け药	50

饰品店			
名称	价格	ヒスイのカラー	3300
格斗のアンバー	6600	ジャックブーツ	600
サッシュ	500	黑带	600
アーガイルの腕轮	600	魔法の手袋	3200
ブレイザー	3200		

魔法店					
名称	价格	エアロ	1200	レビテガ	2800
レイズ	1900	バランス	1500	デコイ	2500
ケアルラ	1500	コンフュ	1400	ドレイン	3200
デジョン	1700	リジェネ	1900	ケアルダ	3200
バヒール	1100	エスナ	2800		
バーサク	1000	グラビデ	2800		

ゴルモア大森林特殊敌人

35、フイロー

LP:?
珍贵度:★★★★★
类型:通常特殊敌人
出现区域:ゴルモア大森林/枝叶の分かれる路
偷盗:タウロス
掉落:コウモリの牙
备注:出现方法不明

37、グレイブロード

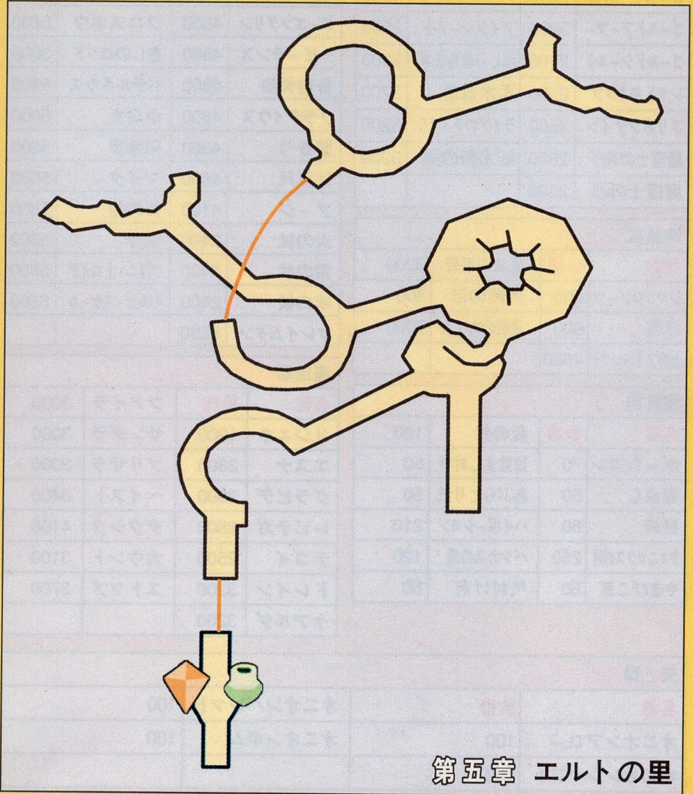
LP:13
珍贵度:★★★
类型:通常特殊敌人
出现区域:ゴルモア大森林/叶ずれのしみる路
偷盗:シャレコウベ
掉落:骨くず、ダイヤヘルム
备注:击倒该区域所有敌人后,再击倒一定数量不死系敌人后即会出现

36、ミドガルズオルム

LP:5
珍贵度:★★★★★
类型:通常特殊敌人
出现区域:ゴルモア大森林/光闭ざされし路
偷盗:大蛇の牙
掉落:ヘビの皮/樱啭り
备注:出现方法不明

38、バイドカッター

LP:13
珍贵度:★★★★
类型:エンゲージ类特殊敌人
出现区域:ゴルモア大森林/针を狂わせる路
偷盗:裂かれた衣
掉落:无
备注:进入该区域后一定机率出现,击倒后获得贵重品"エンゲーシ・ソリッド"



シーカーバット

LV	22～23		
HP	1094～1134	LP	1
弱点	土	行动	敌对
掉落	风の石 気付け药 毒消し まがった牙 コウモリの翼	偷盗	风の石 気付け药 タウロス ブラッドソード

レッドマウス

LV	23～24		
HP	1134～1202	LP	1
弱点	土	行动	敌对
掉落	まがった牙 赤い牙 风の魔石 コウモリの翼 アイスシールド	偷盗	100G タウロス まがった牙

ナイトメア

LV	24～25		
HP	1630～1688	LP	1
弱点	圣	行动	敌对
掉落	暗の魔石 気付け药 沉默のトガル 万能药 羽虫	偷盗	暗の魔石 ハイポーション 沉默のトガル

ロックイーター

LV	26～27		
HP	4073～4413	LP	2
弱点	风	行动	敌对
掉落	土の魔石 目觉まし时计 地龙の皮 ウォーハンマー	偷盗	60G レオ 土の魔石

サンダーバグ

LV	23～25		
HP	2083～2303	LP	1
弱点	冰	行动	敌对
掉落	雷の魔石 鉄くず 万能药 落雷冲	偷盗	雷の魔石 鉄くず キャンサー

ゼリー

LV	24～25		
HP	1913～2018	LP	1
弱点	火	行动	敌对
掉落	水の魔石 黄色の液体 テレポストーン レビテガの魔片	偷盗	500G 水の魔石 黄色の液体

アビス

LV	64～65		
HP	20524～20644	LP	1
弱点	圣	行动	敌对
掉落	暗の魔晶石 大牙 赤い牙 吸血の牙 デモンズシールド	偷盗	大牙 テレポストーン デモンズシールド

ギザマルーク

LV	61～63		
HP	53874～55234	LP	2
弱点	冰	行动	敌对
掉落	鉄甲壳 雷の魔晶石 金の针 レオ	偷盗	鉄甲壳 バカッスの酒 エクスポーション

ヘクトアイズ

LV	62～65		
HP	34633～35323	LP	1
弱点	冰	行动	敌对
掉落	黄色の液体 雷の魔晶石 银色の液体 サジタリウス エーテル水	偷盗	200G クロノスの泪 エクスポーション

ネクロマンサー

LV	63～65		
HP	30785～31145	LP	1
弱点	圣	行动	敌对
掉落	天上の宝玉 暗の魔晶石 ワクチン カプリコーン 生命のロウソク	偷盗	天上の宝玉 ハイポーション 生命のロウソク

エテム

LV	64～65		
HP	35916～36096	LP	1
弱点	圣	行动	敌对
掉落	千のオルギン エクスポーション 象牙の棒 ソウルパウダー	偷盗	千のオルギン カプリコーン ソウルパウダー

ヘネ魔石矿特殊敌人

39、グレアリングアイ

LP:18
珍贵度:★★★★★
类型:通常特殊敌人
出现区域:ヘネ魔石矿 / 区间连结ラインC、第 2 期坑道
偷盗:灵药
掉落:ガラスの宝玉、擢棒
备注:在上述两个区域与ヘクトアイズ战斗时随机出现

40、メルティゼリー

LP:13
珍贵度:★★★★★
类型:エンゲージ类特殊敌人
出现区域:ヘネ魔石矿 / 坑口分岐点 B
偷盗:ヘイスガの魔片
掉落:无
备注:启动开关后即会有一定机率出现,击倒后获得贵重品"エンゲーシ·ゲル"

回到エルトの里

饰品店

名称	价格	ヒスイのカラー	3300
格斗のアンバー	6600	ジャックブーツ	600
サッシュ	500	黑带	600
アーガイルの腕轮	600	金のアミュレット	4500
ブレイザー	3200	魔法の手袋	3200

道具店

名称	价格	やまびこ草	50
ポーション	70	金の针	100
毒消し	50	目觉まし时针	50
目药	50	あぶらとり纸	50
フェニックスの尾	250	ハイポーション	210

魔法店

名称	价格	コンフュ	1400	ファイラ	3000
レイズ	1900	リジェネ	1900	サンダラ	3000
ケアルラ	1500	エスナ	2800	ブリザラ	3000
デジョン	1700	グラビデ	2800	ヘイスト	3400
バヒール	1100	レビテガ	2800	タクシク	4100
バーサク	1000	デコイ	2500	カウント	3100
エアロ	1200	ドレイン	3200		
バランス	1500	ケアルダ	3200		

白砂の小路的混合商店

防具店

名称	价格	ブルゴネット	4000
ゴールドヘルム	3200	シールドアーマー	4000
ゴールドアーマー	3200	アイスシールド	2500
ゴールドシールド	2100	ねじりはちまき	3200
レッドキャップ	2500	柔术道着	3200
ブリガンダイン	2500	ラミアのティアラ	3200
魔道士の帽子	2500	妖术师の服	3200
魔道士の服	2500		

武器店

名称	价格	ログスリーの弓	5200
蛇のロッド	2100	ウォーハンマー	5200
ローエングリン	4500	クロスボウ	5200
ヘビーランス	4800	愈しのロッド	3000
备前长船	4800	ベテルギウス	5400
グラディウス	4800	小鸟丸	5600
麝香勺	4300	阿修罗	5600
计算尺	4000	マイター	5000
ブージ	4100	雷の枪	5800
炎の杖	2400	鉄棒	5300
雷の杖	2400	ブリニートロイデ	5800
冰の杖	2400	バルガースケール	5500
フレイムタン	5200		

饰品店

名称	价格	魔法の手袋	3200
ジャックブーツ	600	西阵の带	800
黑带	600	盗贼のカフス	3000
金のアミュレット	4500		

道具店

名称	价格	金の针	100
ポーション	70	目觉まし时针	50
毒消し	50	あぶらとり纸	50
目药	50	ハイポーション	210
フェニックスの尾	250	バッカスの酒	120
やまびこ草	50	気付け药	50

魔法店

名称	价格	ファイラ	3000
リジェネ	1900	サンダラ	3000
エスナ	2800	ブリザラ	3000
グラビデ	2800	ヘイスト	3400
レビテガ	2800	タクシク	4100
デコイ	2500	カウント	3100
ドレイン	3200	ストップ	3700
ケアルダ	3200		

矢 / 弾

名称	价格	オニオンパレット	100
オニオンアロー	100	オニオンボム	100
オニオンシャフト	100		

第五章 パラミナ大峡谷

イエティ

LV	28～29		
HP	4357～4477	LP	1
弱点	雷	行动	敌对
掉落	冰の魔石 テレポストーン 巨人のなめし革 北极の风 エビルスレイヤー	偷盗	1000G 万能药 巨人のなめし革

冰のエレメント

LV	25		
HP	14830	LP	4
弱点	雷	行动	中立
掉落	冰の石 冰の魔石 冰の魔晶石 精灵石	偷盗	精灵石 冰の魔石 冰の魔晶石

ツインタニア

LV	27～28		
HP	4917～5257	LP	2
弱点	雷	行动	敌对
掉落	冰の魔石 龙の壳 毒消し 气付け药	偷盗	冰の石 冰の魔石 赤い牙 ローエングリン

ガルーダ・エギ

LV	26～27		
HP	2997～3065	LP	2
弱点	暗	行动	敌对
掉落	圣の魔石 大きな羽根 赤い牙 小鸟丸 白の香	偷盗	圣の石 ハイポーション タウロス

エイビスエンペラ

LV	27		
HP	5900	LP	2
弱点	雷	行动	敌对
掉落	冰の魔石 龙の壳 テレポストーン ブリニートエロイデ	偷盗	冰の石 龙の壳

リザード

LV	24～26		
HP	2342～2562	LP	1
弱点	圣	行动	敌对
掉落	角 とがった角 火の魔石	偷盗	火の魔石 火の魔晶石 レビテガの魔片 魔法の手袋

精灵レーシー

LV	45		
HP	48042	LP	7
弱点	雷	行动	中立
掉落	冰の魔晶石 精灵石 レーシー エレクトラム	偷盗	精灵石 冰の魔晶石 レーシー

ホワイトウルフ

LV	24～25		
HP	1498～1608	LP	1
弱点	雷	行动	敌对
掉落	冰の魔石 フェニックスの尾 なめし革	偷盗	冰の石 冰の魔石 良质の毛皮 クロスボウ

マッドオニオン

LV	26～27		
HP	1616～1736	LP	1
弱点	土	行动	中立
掉落	あまい果实 毒消し 风の魔石	偷盗	风の魔石 あまい果实 フェニックスの尾

スレイヴキャブ

LV	27～28		
HP	2623～2743	LP	1
弱点	水	行动	敌对
掉落	火の石 火の魔石 金の针 巨人のなめし革 スレイヴハーネス	偷盗	10G ジェミニ カプリコンーン

スカルナイト

LV	25～26		
HP	1873～1933	LP	1
弱点	圣	行动	敌对
掉落	暗の魔石 丈夫な骨 ハイポーション	偷盗	暗の魔石 丈夫な骨 カプリコンーン 柔术道着

ダークスケルトン

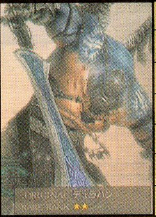
LV	25～26		
HP	1488～1548	LP	1
弱点	圣	行动	敌对
掉落	丈夫な骨 暗の石 テレポストーン シャレコウベ ブルゴネット	偷盗	暗の石 暗の魔石 丈夫な骨 カプリコンーン

バリトンダイル

LV	27～28		
HP	4448～4558	LP	1
弱点	土	行动	敌对
掉落	良质のウール 高级ウール 风の魔石 欠けた剑 冰の杖	偷盗	风の魔石 万能药

パラミナ大峡谷特殊敌人

41、アンクハガー



LP:11
珍贵度:★★
类型:通常特殊敌人
出现区域:パラミナ大峡谷/カ-リダイン大冰河
偷盗:ダマスカス钢
掉落:ただれた死肉/オベリスク
备注:击倒该区域全部敌人后离开再返回该区域即会出现

42、アンクボルダー

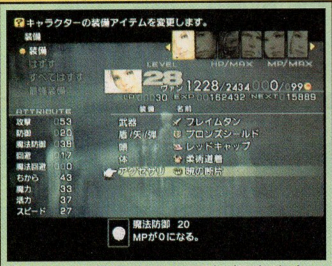
LP:7
珍贵度:★★
类型:エンゲージ类特殊敌人
出现区域:パラミナ大峡谷/カ-リダイン大冰河
偷盗:邪神の肉
掉落:无
备注:击倒该区域全部敌人后离开再返回该区域即会出现,击倒后获得贵重品"エンゲ-シ·ブレイン"

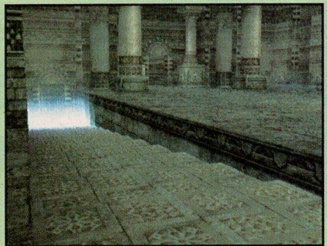
1 剧情 进入光明の间
2 自由行动 进入ミリアム遗迹
3 自由行动 在遗迹中取得霸王之剑
4 自由行动 从原路返回离开遗迹
5 BOSS战 ジャッジ·ベルガ
6 自由行动 返回王都

自由行动:进入ミリアム遗迹

从パラミナ大峡谷最南边的出口进入ミリアム遗迹。

自由行动:在遗迹中取得霸王之剑


(1)给队长装备上晓の断片,调查晓光の台座选择第二项。

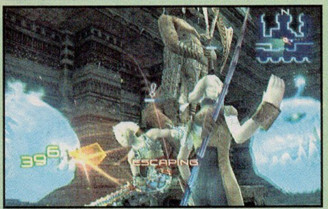

(2)来到第二个台座,使用同样的方法。

(3)回到一楼,进入两边新出现的通道。

(4)来到剑王の守护调查裁きの大剑,对面的门打开,进入之后从传送点回到具眼の守护。

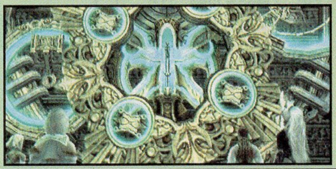
(5)进地图左边的门调查远谋の回廊里的石像,选第二项转到面向地图右边。

(6)到右边的房间后发生BOSS战,胜利后将石像转到面向地图左边。BOSS战VSヴィワスカラ,它单体伤害在300左右,会一招全体400的招式,本身HP比较少,没什么难度。在这场战斗中如果装备重装备,行动速度会减慢。


(7)来到下边的条理の回廊,将石像转到面向地图上边。

(8)回到具眼の守护,从传送点到最底层,旁边的小屋存个档,然后往下发生BOSS战VSマティウス,一开始它会召唤5个冰球,虽然攻击力不高,但会用睡眠魔法,非常讨厌,可以用范围雷魔法快速清除,之后专心对付BOSS。BOSS单体伤害在400左右,会一招全体800带衰弱属性的攻击,注意回复,其余时候围着砍就可以了。胜利后收得双鱼座召唤兽背德の皇帝マティウス。

自由行动:从原路返回离开遗迹



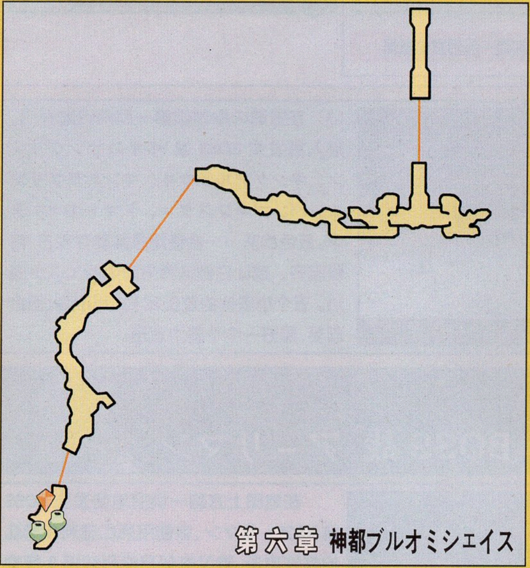
BOSS战后从南边的门进入霸者の间,剧情后原路返回离开遗迹。

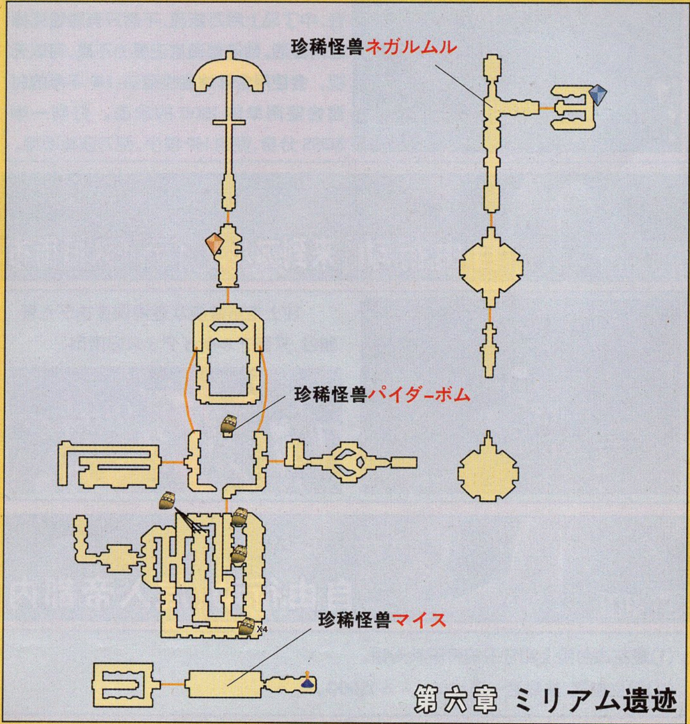
BOSS 战：ジャッジ・ベルガ

返回神都发生 BOSS 战 VSジャッジ・ベルガ，他会全体 200 的暗属性伤害，并会使用禁足。首先干掉三个出来捣乱的杂兵，然后集中攻击 BOSS，如果被禁足可以用白魔法エスナ回复。

自由行动：返回王都

返回王都，可以用传送点，也可以跑回去。





レッドマウス

LV	26～27		
HP	1670～1738	LP	1
弱点	土	行动	敌对
掉落	まがった牙 赤い牙 风の魔石 コウモリの翼 アイスシールド	偷盗	100G タウロス まがった牙

ゾンビ

LV	27～28		
HP	2254～2260	LP	1
弱点	圣	行动	敌对
掉落	暗の石 くさった肉 暗の魔石	偷盗	2G 50G 暗の魔石

ミリアムガード

LV	28		
HP	6827	LP	1
弱点	风	行动	敌对
掉落	无	偷盗	无

ミリアムフェイス

LV	29		
HP	5540	LP	1
弱点	风	行动	敌对
掉落	无	偷盗	无

ドラゴンエイビス

LV	29～30		
HP	5479～5819	LP	2
弱点	冰	行动	敌对
掉落	龙の壳 雷の魔石 ゴーグルマスク	偷盗	30G レオ やまびこ草

クリスタルバグ

LV	?		
HP	?	LP	?
弱点	无	行动	敌对
掉落	无	偷盗	エーテル 精灵石

ヒルギガース

LV	28～29		
HP	2729～2849	LP	1
弱点	风	行动	敌对
掉落	土の魔石 毒消し ただれた死肉	偷盗	土の魔石 フェニックスの尾 ジェミニ 毒消し

ダークメア

LV	31		
HP	4738	LP	1
弱点	圣	行动	敌对
掉落	暗の魔石 沈默のトガル クロノスの泪 デモンズメイル	偷盗	暗の魔石 スコーピオ 沈默のトガル

バルーン

LV	28～29		
HP	1878～1936	LP	1
弱点	水	行动	敌对
掉落	火の魔石 ボムの灰 目药	偷盗	あぶらとり纸 クロノスの泪 クロスリカーブ

フェイス

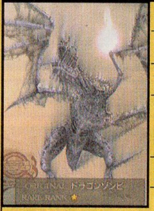
LV	28～29		
HP	3246～3356	LP	1
弱点	风	行动	敌对
掉落	土の魔石 石材 ポーション ハイポーション	偷盗	土の魔石 アクエリアス パイレットキア

ミリアム遗迹特殊敌人

43、ネガルムル

LP：7
珍贵度：★
类型：通常特殊敌人
出现区域：ミリアム遗迹 / 剑王の守护
偷盗：カブリコーン
掉落：オルギン
备注：击倒该区域全部敌人后离开再返回该区域即会有一定机率出现

44、マイス



LP：11
珍贵度：★
类型：エンゲージ类特殊敌人
出现区域：ミリアム遗迹 / 对面の守护
偷盗：レオ
掉落：无
备注：击倒该区域的 3 体ドラゴンエイビス后离开再返回该区域即会出现，击倒后获得贵重品“エンゲーシ・エタニティ”

45、パイダーボム

LP：7　**珍贵度**：★★★★★
类型：通常特殊敌人　**出现区域**：ミリアム遗迹 / 离别の步廊
偷盗：スコーピオ　**掉落**：ボムの灰、ボムの抜け壳
备注：石像谜题完成后，从剑王の守护出现的隐藏道路进入离别の步廊区域的高台即会随机出现

第七章

1 自由行动 进入ナルビナ城塞市街地	5 剧情 来到ハンターズ·キャンプ发生剧情	9 自由行动 来到アルケイディス旧街市	13 自由行动 回到ザノーブル
2 自由行动 进入モスフォーラ山地	6 自由行动 来到大草原	10 自由行动 混入帝都内	14 自由行动 前往ドラクロア研究所
3 自由行动 在树林接到找莫古的任务	7 自由行动 完成一个小孩委托的讨伐任务	11 自由行动 帝国内凑齐9个ホワイトリーフ	15 自由行动 进入研究所调查
4 自由行动 找到所有的莫古	8 BOSS战 アーリマン	12 剧情 往前跑一段后发生剧情	

自由行动:进入ナルビナ城塞市街地

从东部沙漠/砂纹の迷宫东北方的出口进入ナルビナ城塞市街地。

自由行动:进入モスフォーラ山地

从西北方的出口进入モスフォーラ山地。

自由行动:在树林接到找莫古的任务

来到最右边一块地图,和门前的莫古对话,他会让你去树林里找回9个小莫古。

自由行动:找到所有的莫古

按照地图上的提示找到所有的莫古,回到门前后开门。

自由行动:来到大草原

从海岸最右上的地图来到大草原。

自由行动:完成一个小孩委托的讨伐任务

(1)来到大草原往右两个地图,来到一个小地图上有黄色存档点的。和小孩对话接到讨伐任务,并得到封魂のガキ。

(2) 再往右走一个地图来到三界交わる草原,在北部的一个洞穴进入ソーヘン地下宫殿。

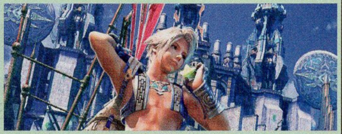
(3) 在封魂の扉前选第一项用钥匙开门,进入后发生BOSS战VSオニオンクィーン、キングアルラウネ、マンドラプリンス、パンプキンスター、トマトキャプテン。五色战队……会使用多种属性攻击,药要配齐,或让白魔法师自动使用エスナ魔法。五个小家伙的攻击和HP都不高,但会回复,最好一个个集中攻击。

BOSS战:アーリマン

在地图上方的一块空地里发生BOSS战VSアーリマン,会使用死亡宣判和混乱的属性攻击,建议先把万能药知识3级学会,中了马上用万能药,不然只有等着死掉后再复活。他的普通攻击威力不高,可以无视,会使用全体冰属性魔法,HP不多的时候会使用单体1500的攻击。打到一半BOSS分身,假的HP很少,两刀砍掉即可。

自由行动:来到アルケイディス旧街市

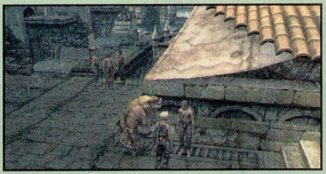
往上走到螺旋状道里调查古びた管制台,来到アルケイディス旧街市。



自由行动:混入帝都内

(1)最左边台阶上和守卫的帝国兵对话。

(2)发生剧情,选择第一项给ジュール1500G。



(3)来到左右街道连接通道处和“ここだけの男”对话。

(4)回到ジュール处对话。

(5)在“ここだけの男”不远的地方和“守钱のビズレ”对话。

(6)再次和ジュール对话(他换了地点,就在不远处。),剧情进入帝国。

自由行动:帝国内凑齐9个ホワイトリーフ

(1)到车站和タクシーガイド对话,ジュール出现,又给他2500G。

(2)和城内的NPC们对话,得到委托后找到相应的人传达情报便可以得到1个ホワイトリーフ,需要集齐9个。

(3)集齐9个ホワイトリーフ后和タクシーガイド对话,选第一项去ゼノーブル区。

自由行动:向前走触发剧情

自由行动:回到ザノーブル

和卫兵对话发现无法进入,往回走一段后剧情,自动回到ザノーブル。

自由行动:前往ドラクロア研究所

和タクシーガイド对话选择“例の场所”前往ドラクロア研究所。

自由行动:进入研究所调查

(1)在最上部坐电梯来到67F。

(2)从北部的门进去取得钥匙和地图。

(3)来到67Eエリア03号室将隔壁操作パネル变为红色,打开青色隔壁。

(4)坐电梯来到68F。

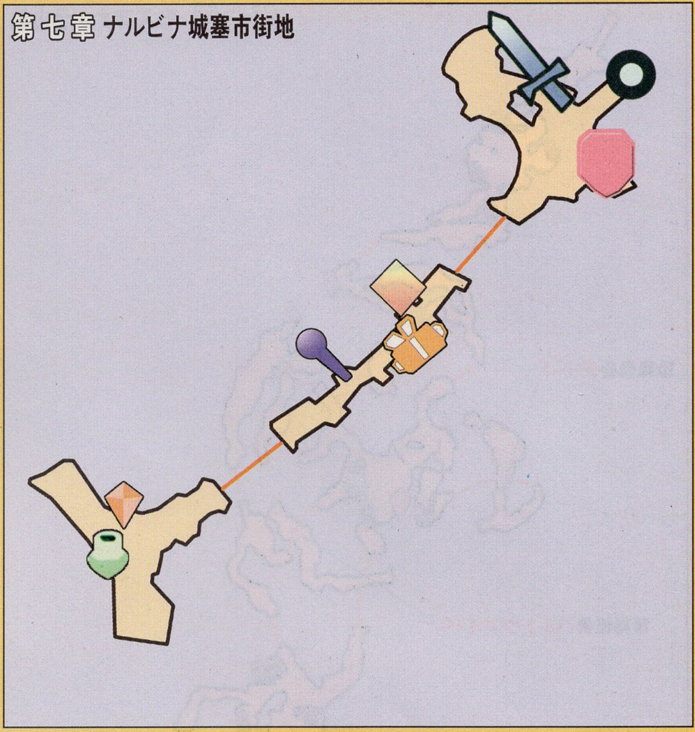
(5)来到68Eエリア03号室将隔壁操作パネル变为蓝色,打开红色隔壁。

(6)来到68Wエリア04号室将隔壁操作パネル变为红色,打开蓝色隔壁。

(7)来到68Wエリア11号室将隔壁操作パネル变为蓝色,打开红色隔壁。

(8)从68F南部的电梯来到70F。

(9)沿楼梯上楼BOSS战VSドクター·シド,4个小球会魔法反弹,尽量别用范围魔法。小球会不断给BOSS补血,先打死他们。BOSS会全体600的必杀技。



矢/弹

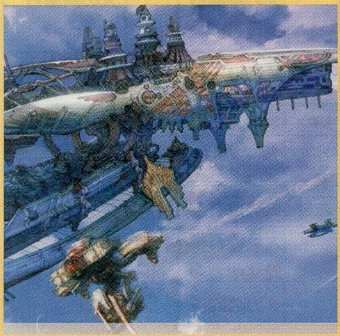
名称	价格
オニオンアロー	100
オニオンシャフト	100
オニオンバレット	100
オニオンボム	100

道具店

名称	价格	目覚まし时针	50
ポーション	70	あぶらとり纸	50
毒消し	50	ハイポーション	210
目药	50	バッカスの酒	120
フェニックスの尾	250	气付け药	50
やまびこ草	50	万能药	400
金の针	100		

武器店

名称	价格	パラミナボウ	6600
エビルスレイヤー	6000	大地のロッド	3300
石の弓	6000	アイスブランド	7000
スラッシャー	6000	ラス·アルゲテイ	7000
アベンジャー	6000	樱啭り	7000
孙六兼元	6600	ゴールドスタッフ	3500



防具店

名称	价格	ゴーグルマスク	4900
バイレットギア	4000	メタルジャーキン	4900
バイキングコート	4000	黑头巾	4900
魔术师の帽子	4000	黑装束	4900
魔术师の服	4000	ボーンヘルム	5900
クロスヘルム	4900	ボーンメイル	5900
デモンズメイル	4900	ダイヤシールド	3900
フレイムシールド	3200		

技能店

名称	价格	魔防破坏	3600
应急处置	700	アキレス	8800
密猎	7000	钱投げ	2000
チャージ	1700	劝诱	5000
时间攻击	2000	暗阎杀法	6800
暗黑	6400	MPHP	2000
步数攻击	6700		
算术	2048		

魔法店

名称	价格	サンダー	200
ケアルダ	3200	ブリザド	200
ケアル	200	カウント	3100
ポイゾナ	200	ストップ	3700
ブラナ	200	ヘイスト	3400
デスペル	4500	スロウ	200
バイオ	4900	タクシク	4100
ファイラ	3000	ブライン	200
サンダラ	3000	プロテス	200
ファイア	200		

クレイゴーレム

LV	31～32		
HP	6283～6393	LP	2
弱点	风	行动	敌对
掉落	石材 土の魔石 ハイポーション 铁棒	偷盗	金の针 土の魔石

アッシュドラゴン

LV	44～47		
HP	31919～33959	LP	4
弱点	土	行动	敌对
掉落	风の魔晶石 轮龙のウロコ レオ 圆月轮 甲贺忍刀	偷盗	800G/レオ 风の魔晶石

山贼シーク

LV	33～34		
HP	3845～3920	LP	1
弱点	火	行动	敌对
掉落	水の石 フェニックスの尾	偷盗	200G 石こう

技能店

名称	价格
针千本	7000

防具店

名称	价格	カーマニョール	5900
アダマン帽	5900	ダイヤヘルム	7000
アダマンベスト	5900	ダイヤアーマー	7000
アストラカーン	5900	プラチナシールド	5300

武器店

名称	价格	オベリスク	7500
アイスブランド	7000	スレッジハンマー	7500
ラス・アルゲティ	7000	六角棒	6800
樱啸り	7000	棘のメイス	6500
ゴールドスタッフ	3500	マルチスケール	8000
バーニングボウ	7500		

饰品店

名称	价格	盗贼のカフス	3000
金のアミュレット	4500	ギリーブーツ	700
魔法の手袋	3200	クイスモイトの靴	800
西阵の带	800	ルビーの指轮	8500

道具店

名称	价格	やまびこ草	50	バッカスの酒	120
ポーション	70	金の针	100	气付け药	50
毒消し	50	目觉まし时计	50	万能药	400
目药	50	あぶらとり纸	50	クロノスの泪	50
フェニックスの尾	250	ハイポーション	210		

ウォーグウルフ

LV	29～31		
HP	2011～2231	LP	1
弱点	水	行动	敌对
掉落	火の魔石 气付け药 リーブラ 良质の毛皮 饿狼の生血	偷盗	火の魔石 ハイポーション 钢铁の膝当て

ディコタイタス

LV	30～31		
HP	3518～3638	LP	1
弱点	风	行动	中立
掉落	巨人のなめし革 土の魔石 ファイアフライ	偷盗	巨人のなめし革 ジェミニ 白い牙

フンババ

LV	32～33		
HP	5403～5523	LP	2
弱点	冰	行动	敌对
掉落	雷の魔石 巨人のなめし革 やまびこ草 兽王の角 テレポストーン スレッジハンマー	偷盗	雷の魔石 テレポストーン 白い牙 巨人のなめし革

火のエレメント

LV	25		
HP	14830	LP	4
弱点	水	行动	中立
掉落	火の石 火の魔石 火の魔晶石 精灵石	偷盗	精灵石 火の魔石 火の魔晶石

バイソン

LV	30～31		
HP	3126～3236	LP	1
弱点	土	行动	敌对
掉落	金の针 なめし革 风の魔石 良质の皮 大蛇の牙	偷盗	400G 风の魔石 ボーンヘルム

ヴァルチャー

LV	30～32		
HP	4022～4158	LP	2
弱点	土	行动	敌对
掉落	风の魔石 大鸟の羽根 黑头巾 タカの眼球	偷盗	风の魔石 赤い牙 羽根の衣 大鸟の羽根

ウォーグウルフ

LV	29～31		
HP	2011～2231	LP	1
弱点	水	行动	敌对
掉落	火の魔石 气付け药 リーブラ 良质の毛皮 饿狼の生血	偷盗	火の魔石 ハイポーション 钢铁の膝当て

ディコタイタス

LV	30～31		
HP	3518～3638	LP	1
弱点	风	行动	中立
掉落	巨人のなめし革 土の魔石 ファイアフライ	偷盗	巨人のなめし革 ジェミニ 白い牙

フンババ

LV	32～33		
HP	5403～5523	LP	2
弱点	冰	行动	敌对
掉落	雷の魔石 巨人のなめし革 やまびこ草 兽王の角 テレポストーン スレッジハンマー	偷盗	雷の魔石 テレポストーン 白い牙 巨人のなめし革

火のエレメント

LV	25		
HP	14830	LP	4
弱点	水	行动	中立
掉落	火の石 火の魔石 火の魔晶石 精灵石	偷盗	精灵石 火の魔石 火の魔晶石

バイソン

LV	30～31		
HP	3126～3236	LP	1
弱点	土	行动	敌对
掉落	金の针 なめし革 风の魔石 良质の皮 大蛇の牙	偷盗	400G 风の魔石 ボーンヘルム

ヴァルチャー

LV	30～32		
HP	4022～4158	LP	2
弱点	土	行动	敌对
掉落	风の魔石 大鸟の羽根 黑头巾 タカの眼球	偷盗	风の魔石 赤い牙 羽根の衣 大鸟の羽根

クレイゴーレム

LV	31～32		
HP	6283～6393	LP	2
弱点	风	行动	敌对
掉落	石材 土の魔石 ハイポーション 铁棒	偷盗	金の针 土の魔石

アッシュドラゴン

LV	44～47		
HP	31919～33959	LP	4
弱点	土	行动	敌对
掉落	风の魔晶石 轮龙のウロコ レオ 圆月轮 甲贺忍刀	偷盗	800G/レオ 风の魔晶石

山贼シーク

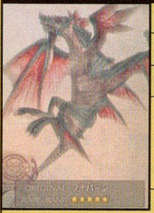
LV	33～34		
HP	3845～3920	LP	1
弱点	火	行动	敌对
掉落	水の石 フェニックスの尾	偷盗	200G 石こう

モスフォーラ山地特殊敌人

46、カウンターウルフ

LP：8
珍贵度：★★★★★
类型：通常特殊敌人
出现区域：モスフォーラ山地／顶きをのぞむ山道
偷盗：高级毛皮
掉落：狼の毛皮、パワーリスト
备注：连续击倒一定数量ウォーグウルフ后即会出现

48、ディード



LP：13
珍贵度：★★★★★
类型：エンゲージ类特殊敌人
出现区域：モスフォーラ山地／空の果てを知る屋根
偷盗：ミラージュベスト
掉落：无
备注：进入该区域后一定机率出现，击倒后获得贵重品“エンゲーシ・ウィング”

47、バルトヴァイパー

LP：8
珍贵度：★★★★
类型：通常特殊敌人
出现区域：モスフォーラ山地／天空へ续く道
偷盗：アリエス
掉落：ヘビの皮
备注：靠近岩石移动时突然从地下冒出

パンプキンヘッド

LV	32～33		
HP	2739～2859	LP	1
弱点	冰	行动	敌对
掉落	あまい果実 あぶらとり纸 雷の魔石 バランスの魔片	偷盗	雷の魔石 さけびの根 黑装束

スプリンター

LV	33～34		
HP	4070～4138	LP	1
弱点	水	行动	中立
掉落	火の魔石 羽根の衣 青い牙 アストラカーン	偷盗	白い牙 羽根の衣 タウロス

绿チョコボ

LV	34		
HP	3854	LP	1
弱点	雷／水／圣	行动	中立
掉落	风の魔石 ギザールの野菜 チョコボの羽根	偷盗	风の魔石 ギザールの野菜 チョコボの羽根

フォーチュンラビ

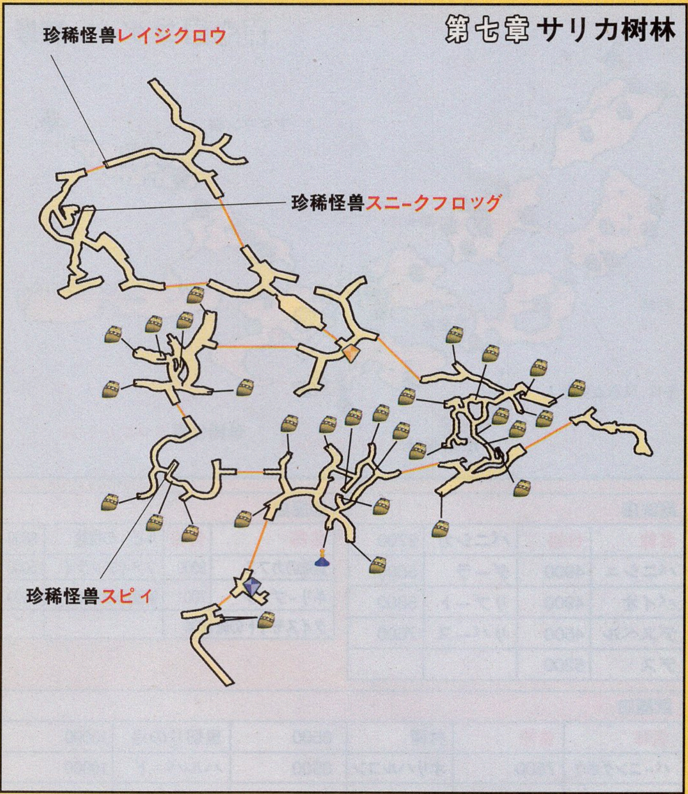
LV	33～35		
HP	2739～2959	LP	1
弱点	火	行动	中立
掉落	良质のウール 水の魔石 アリエス 星の沙 孙六兼元	偷盗	水の魔石 やまびこ草 アリエス

バクナムス族

LV	35～36		
HP	4501～4576	LP	1
弱点	冰	行动	敌对
掉落	雷の魔石 バニシガの魔片 ダイヤアーマー	偷盗	雷の魔石 毒消し 目覚まし时计

茶チョコボ

LV	32～35		
HP	3718～3922	LP	1
弱点	雷／水／圣	行动	中立
掉落	土の魔石 ギザールの野菜 チョコボの羽根 ふわふわミトラ	偷盗	土の魔石 ギザールの野菜 チョコボの羽根



モルボルキング

LV	34～35		
HP	4501～4621	LP	1
弱点	圣	行动	敌对
掉落	暗の魔石 モルボルの実 ヴァルゴ 棘のメイス	偷盗	暗の魔石 モルボルの実

アンタレス

LV	33～34		
HP	6458～6558	LP	1
弱点	风	行动	敌对
掉落	土の魔石 抜け壳 虫の甲壳 バニシガの魔片	偷盗	土の魔石 万能药

サリカ树林特殊敌人

49、スピィ

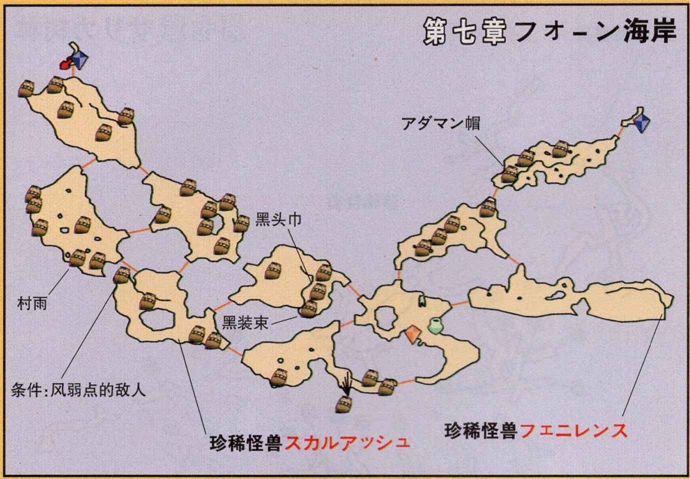
LP：9
珍贵度：★★★★★
类型：通常特殊敌人
出现区域：サリカ树林／木もれ日の路
偷盗：星の沙
掉落：汚れたウール
备注：进入该区域后一定机率从地下突然冒出

50、スニークフロッグ

LP：？
珍贵度：★★★★★
类型：通常特殊敌人
出现区域：サリカ树林／年龄を重ねる路
偷盗：大角
掉落：－
备注：进入该区域后随机出现

51、レイジクロウ

LP：？
珍贵度：★★★
类型：エンゲージ类特殊敌人
出现区域：サリカ树林／白きまだらの路
偷盗：セーブルサイズ
掉落：无
备注：进入该区域后一定机率出现，击倒后获得贵重品“エンゲーシ・シクル”



魔法店

名称	价格	パニシガ	8700
バニシュ	4900	ダーラ	5800
バイオ	4900	リブート	5800
デスペル	4500	リバース	7600
デス	5200		

饰品店

名称	价格	ルビ－の指轮	8500
盗贼のカフス	3000	ファイアフライ	5000
ギリ－ブ－ツ	700	钢铁の膝当て	1000
クイスモイトの靴	800		

武器店

名称	价格	村雨	8500	里切りの弓	10000
バ－ニングボウ	7500	オリハルコン	8500	ハルバ－ド	10000
オベリスク	7500	ベジオニ－テ	8500	アルデバラン	10000
スレッジハンマ－	7500	プラチナソ－ド	9000	ゴクウの棒	9000
六角棒	6800	パワ－ロッド	4500	影缝い	10000
棘のメイス	6500	ハンマ－ヘッド	9500		
マルチスケ－ル	8000	クロスリカ－フ	9500		

道具店

名称	价格	目覚まし时针	50
ポーション	70	あぶらとり纸	50
毒消し	50	ハイポーション	210
目药	50	バッカスの酒	120
フェニックスの尾	250	气付け药	50
やまびこ草	50	万能药	400
金の针	100	クロノスの泪	50

防具店

名称	价格	シャコーハット	7000
アダマン帽	5900	バレルコート	7000
アダマンベスト	5900	大地の帽子	7000
アストラカーン	5900	マディーンの衣	7000
カーマニョール	5900	钢铁のダイサー	8100
ダイヤヘルム	7000	リフレクトメイル	8100
ダイヤアーマー	7000	ドラゴンシールド	6000
プラチナシールド	5300		

バドゥ

LV	36～38		
HP	4500～4720	LP	1
弱点	土	行动	敌对
掉落	风の魔石 アリエス 羽根の衣 テレポストーン まがった杖	偷盗	480G 羽根の衣

ピラニア

LV	36～37		
HP	4387～44690	LP	1
弱点	雷	行动	敌对
掉落	目药 毒消し 水の魔石 怪魚のウロコ パイシーズ	偷盗	毒消し クロノスの泪 钢铁のダイサー

海贼バンガ

LV	37		
HP	5531	LP	1
弱点	水	行动	敌对
掉落	火の魔石	偷盗	80G バッカスの酒

アルケオダイノス

LV	37～38		
HP	12251～12591	LP	2
弱点	冰	行动	敌对
掉落	雷の魔石 地龙のなめし革 金の针 レオ	偷盗	雷の魔石 地龙のなめし革

フォーン海岸特殊敌人

56、フェニレンス

LP:10
珍贵度:★★★★
类型:エンゲ－ジ类特殊敌人
出现区域:フォ－ン海岸 /ヴァドゥ海岸
偷盗:アダマンタイト
掉落:无

备注:在高台上的树下等待一定时间后即会在下方海边出现(注意要把海岸边的敌人击倒),击倒后获得贵重品“エンゲ－シ·シエル”

57、スカルアッシュ

LP:11
珍贵度:★★★★★
类型:エンゲ－ジ类特殊敌人
出现区域:フォ－ン海岸 /テイアラウヌ岬
偷盗:铁甲壳
掉落:无

备注: 进入该区域后一定机率在右侧高台上出现,击倒后获得贵重品“エンゲ－シ·クロウ”

ツイッタ大草原

サ－ペント

LV	35～36		
HP	4982～5302	LP	1
弱点	土	行动	敌对
掉落	风の魔石 良质の皮 バッカスの酒 カーマニョール	偷盗	风の魔石 良质の皮 アリエス

リザ－ド

LV	35～37		
HP	5191～5411	LP	1
弱点	水	行动	敌对
掉落	とがつた角 火の魔石	偷盗	とがつた角 火の魔石 火の魔晶石

マンドラゴラ

LV	34～37		
HP	2739～3099	LP	1
弱点	火	行动	中立
掉落	あまい果実 パニシガの魔片 プラチナソード	偷盗	380G 水の魔石 あまい果实

シュメルケ

LV	35～36		
HP	4892～5002	LP	1
弱点	雷	行动	中立
掉落	目药 冰の魔石 とがつたの角 カエルのタマゴ	偷盗	フェニックスの尾 アリエス サバイバルベスト

ワイルドダイル

LV	38～39		
HP	9393～9713	LP	1
弱点	土	行动	敌对
掉落	风の魔石 アリエス 高级ウール 白い牙	偷盗	高级ウール アリエス オリハルコン

グレートキング

LV	36～38		
HP	4775～5255	LP	1
弱点	圣	行动	敌对
掉落	暗の魔石 モルボルの実 パニシガの魔片 ヴァルゴ とてもくさい液	偷盗	暗の魔石 モルボルの実 アダマン帽

シルバリオ

LV	34～35		
HP	3131～3241	LP	1
弱点	土	行动	敌对
掉落	リーブラ 良质の毛皮 风の魔石 テレポストーン	偷盗	目药 リーブラ 魔术师の服

ピロリスク

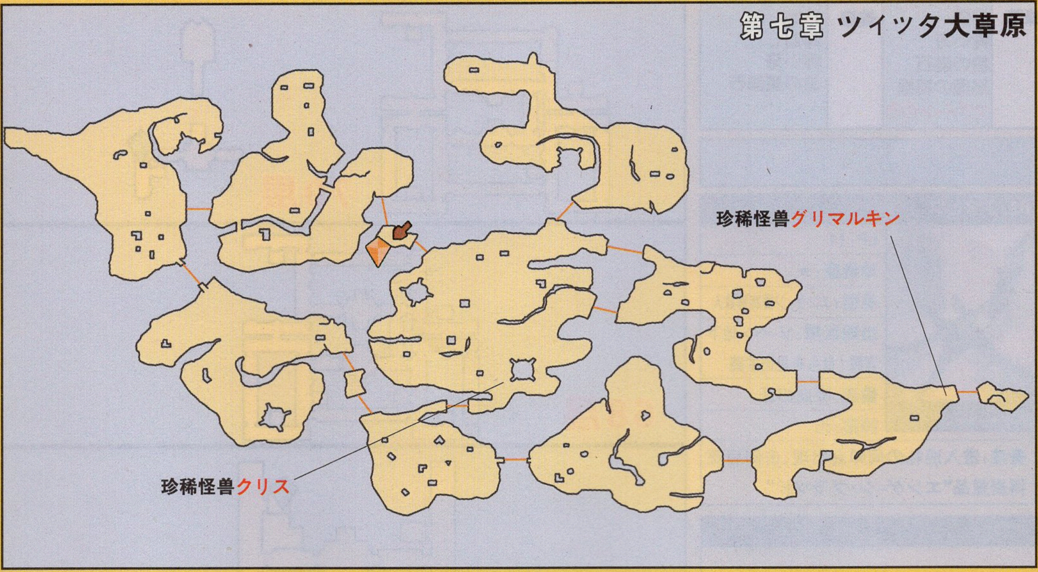
LV	36～37		
HP	6262～6330	LP	2
弱点	冰	行动	敌对
掉落	羽根の衣 白い牙 雷の魔石 タウロス	偷盗	金の针 羽根の衣

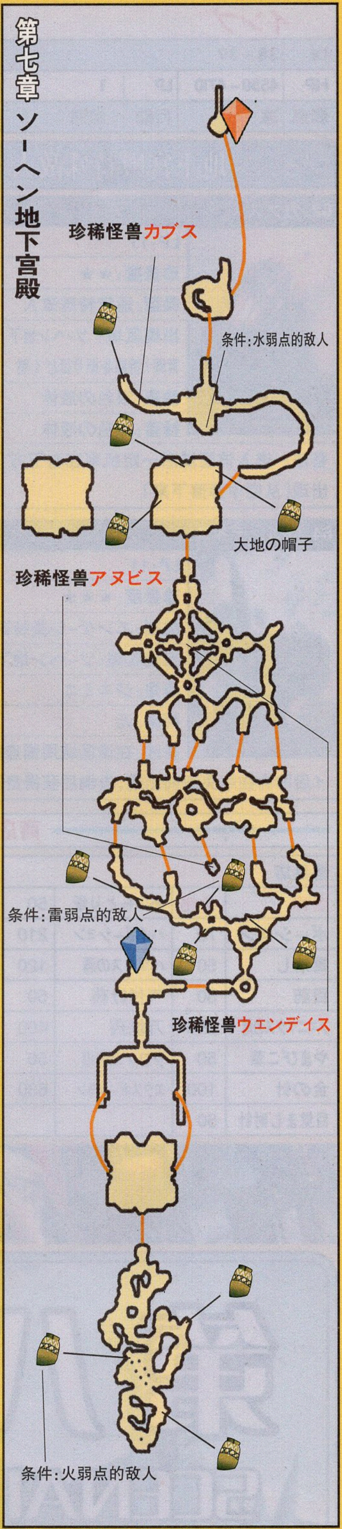
ワイバーンリード

LV	37～38		
HP	7587～8627	LP	2
弱点	水	行动	敌对
掉落	火の魔晶石 大牙 ハイポーション リネンキュラッサ	偷盗	大牙 レオ

土のエレメント

LV	25		
HP	14830	LP	4
弱点	风	行动	中立
掉落	土の石 土の魔石 土の魔晶石 精灵石	偷盗	精灵石 土の魔石 土の魔晶石





クアール

LV	36～37		
HP	3944～4264	LP	1
弱点	冰	行动	敌对
掉落	雷の魔晶石 良质の毛皮 クアールの毛皮 ハイポーション	偷盗	雷の石 良质の毛皮 雏のティペット

盗贼シーク

LV	36～39		
HP	5932～6652	LP	1
弱点	火	行动	敌对
掉落	やまびこ草 水の魔晶石 ダガー	偷盗	80G 金の针

ゴーキマイラ

LV	38～39		
HP	4266～4386	LP	1
弱点	水	行动	敌对
掉落	羽根の衣 火の魔石 テレポストーン タウロス	偷盗	火の魔石 金の针 ハンマーヘッド

ツイッタ大草原特殊敌人

59、クリス

LP:13
珍贵度:★★★★★
类型:エンゲージ类特殊敌人
出现区域:ツイッタ大草原/すべてを见通す地
偷盗:とてもくさい液
掉落:无
备注:进入该区域后随机在右下方废墟附近出现,击倒后获得贵重品"エンゲーシ·スメル"

60、グリマルキン

LP:11
珍贵度:★★★★★
类型:エンゲージ类特殊敌人
出现区域:ツイッタ大草原/ワズクフ丘陵
偷盗:クアールのヒゲ
掉落:无
备注:进入该区域后在右侧出口附近随机出现,击倒后获得贵重品"エンゲーシ·ウイスカー"

シュメルケ

LV	36～37		
HP	5129～5239	LP	1
弱点	雷	行动	中立
掉落	目药 冰の魔石 とがったの角 カエルのタマゴ	偷盗	フェニックスの尾 アリエス サバイバルベスト

シュメルケ

LV	36～37		
HP	5129～5239	LP	1
弱点	雷	行动	中立
掉落	目药 冰の魔石 とがったの角 カエルのタマゴ	偷盗	フェニックスの尾 アリエス サバイバルベスト

ソーヘン地下宫殿

フォカロル

LV	36～37		
HP	4513～4687	LP	1
弱点	冰	行动	中立
掉落	怪鱼のウロコ 雷の魔石 パイシーズ パワーロッド フカヒレ	偷盗	怪鱼のウロコ バランスの魔片 パイシーズ

ゾンビナイト

LV	36～38		
HP	3693～4053	LP	1
弱点	圣	行动	敌对
掉落	暗の魔石 ウジのわいた肉 カプリコーン ヒュプノクラウン	偷盗	80G ウジのわいた肉 バニシガの魔片

ピットフィーンド

LV	37～39		
HP	4390～4710	LP	1
弱点	土	行动	敌对
掉落	风の魔石 万能药 恶魔の羽根	偷盗	目药 スコーピオ

ゾンビナイト

LV	36～38		
HP	3693～4053	LP	1
弱点	圣	行动	敌对
掉落	暗の魔石 ウジのわいた肉 カプリコーン ヒュプノクラウン	偷盗	80G ウジのわいた肉 バニシガの魔片

フォカロル

LV	36～37		
HP	4513～4687	LP	1
弱点	冰	行动	中立
掉落	怪鱼のウロコ 雷の魔石 パイシーズ パワーロッド フカヒレ	偷盗	怪鱼のウロコ バランスの魔片 パイシーズ

ストライカー

LV	37～38		
HP	5129～5549	LP	1
弱点	风	行动	敌对
掉落	ウジのわいた肉 テレポストーン 土の魔石 影缝い	偷盗	ウジのわいた肉 土の魔石 ジェミニ

ウエンディゴ

LV	37～38		
HP	5458～5878	LP	1
弱点	雷	行动	敌对
掉落	ウジのわいた肉 冰の魔石 ジェミニ ハイポーション	偷盗	冰の魔石 邪神の肉 ゴクウの棒

インプ

				掉落		偷盗	
LV	38～39				目药 青い牙 雷の魔石 恶魔の羽根 マディーンの衣		130G 毒消し 青い牙 雷の魔晶石
HP	4550～4710	LP	1				
弱点	冰	行动	敌对				

ソーヘン地下宫殿特殊敌人

62、カブス

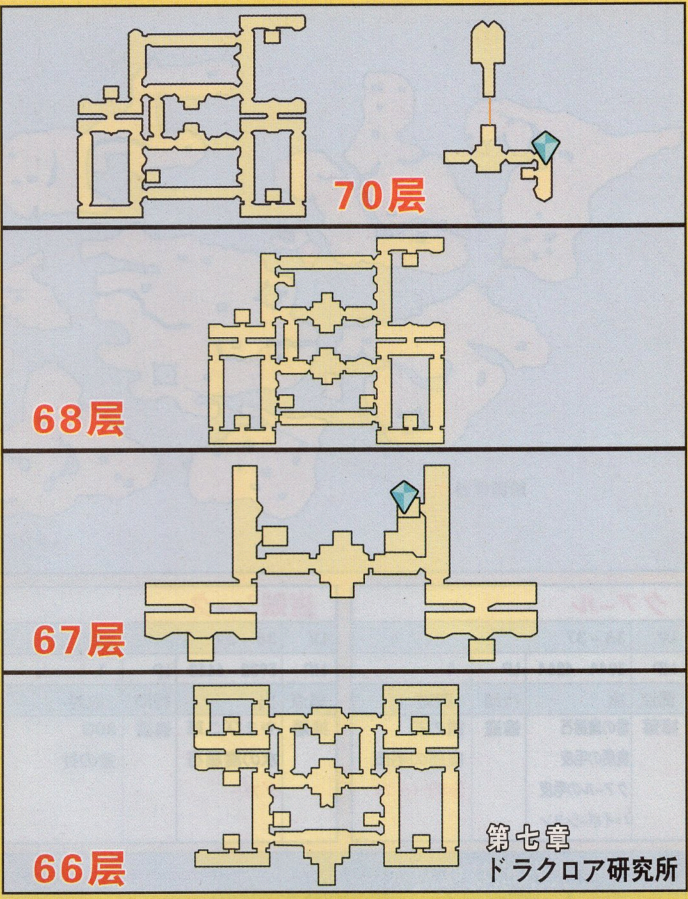
LP：11
珍贵度：★★
类型：通常特殊敌人
出现区域：ソーヘン地下宫殿／诱惑を振りほどく路
偷盗：银色の液体
掉落：绿色の液体
备注：进入该区域后一定机率在右下方出现（从空中掉落下来）

63、アヌビス

LP：11
珍贵度：★
类型：エンゲージ类特殊敌人
出现区域：ソーヘン地下宫殿／自らを见出す路
偷盗：吸血の牙
掉落：无
备注：进入巡礼の间即会出现，击倒后获得贵重品“エンゲ－シ·ブラッド”

64、ウエンディス

LP：11
珍贵度：★★★
类型：エンゲージ类特殊敌人
出现区域：ソーヘン地下宫殿／定めを受け入れる路
偷盗：ジェミニ
掉落：无
备注：在该区域周围连续击倒一定数量ストライカ－和ウエンディ后即会在中央房间出现，击倒后获得贵重品“エンゲ－シ·フイア－”



商店更新

道具店

名称	价格		
ポーション	70	あぶらとり纸	50
毒消し	50	ハイポーション	210
目药	50	バッカスの酒	120
フェニックスの尾	250	气付け药	50
やまびこ草	50	万能药	400
金の针	100	クロノスの泪	50
目觉まし时针	50	エクスポーション	630

魔法店

名称	价格	サイレガ	6800
エアロガ	6800	ブライガ	6800
リフレガ	6800	グラビガ	6800

技能店

名称	价格	无作为魔	5000
魔攻破坏	3500	贴付	4500
肉斩骨断	700		

武器店

名称	价格	菊一文字	10500
プラチナソ－ド	9000	クレイモア	10500
パワ－ロッド	4500	错乱のメイス	8800
ハンマ－ヘッド	9500	バスタ－ドソ－ド	11000
クロスリカ－フ	9500	クロススケ－ル	11000
里切りの弓	10000	フランシスカ	11500
ハルバ－ド	10000	プラチナメッサ－	11500
アルデバラン	10000	アスピ－デ	12000
ゴクウの棒	9000	裁きの杖	5700
影缝い	10000		

防具店

名称	价格	リフレクトメイル	8100
ダイヤヘルム	7000	ドラゴンシールド	6000
ダイヤアーマー	7000	チャクラバンド	8100
プラチナシールド	5300	力だすき	8100
シャコーハット	7000	ヒュプノクラウン	8100
バレルコート	7000	碧玉のガウン	8100
大地の帽子	7000	プラチナヘルム	9300
マディーンの衣	7000	プラチナアーマー	9300
钢铁のダイサー	8100	クリスタルの盾	7200

1 剧情 得到妖幻の森的情报
2 自由行动 来到大峡谷左下的妖幻の森
3 自由行动 森林南部有存档点的小地图上往下走
4 BOSS 战 ラフレシア
5 自由行动 通过英知の冰原进入古代都市
6 BOSS 战 ダイダロス
7 自由行动 通过水层都市来到火の门
8 自由行动 经过 8 个传送点来到风の门
9 BOSS 战 シュミハザ
10 自由行动 打开门后调查传送点
11 自由行动 传到地の门从存档点传送回港町

自由行动：来到大峡谷左下的妖幻の森

从传送点传送到神都，租个陆行鸟，来到大峡谷左下的妖幻の森。

自由行动：森林南部有存档点的小地图上往下走

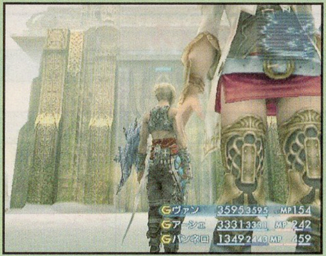
在森林南部有存档点的小地图上往下走发生剧情。

BOSS 战：ラフレシア

进入下边的地图后发生 BOSS 战 VS ラフレシア。这场战斗 MP 会快速减少，所以不用考虑用魔法什么的了，多用药物回复吧。还好 BOSS 的攻击力不高，就硬砍都完全能对付。中途会招出大嘴花怪三个，要快速砍死，以免中不良的状态。

自由行动：通过英知の冰原进入古代都市

(1)往左下来到英知の冰原，在幻妖の纹章上调查一下，然后转动右摇杆四周看一下，往有山和树的风景的方向走。
(2)来到下一个幻妖の纹章上，还是朝有风景的方向走。
(3)到第三个纹章还是按这个方法前进。
(4)来到思の最果て，来到最中间的幻妖の纹章，按照这个方法前进。



(5)经过数个纹章之后，来到魔人の门前，召唤出第一个白羊座召唤兽，调查大门后进入古代都市。

BOSS 战：ダイダロス

走到地の门的最左端发生 BOSS 战 VSダイダロス单体攻击 1000 左右，而且很容易打出高连击。会一招全体暗属性攻击，但伤害不高。对它使用回复魔法可以给他造成很大的伤害。当他濒死的时候防御力和攻击力都会大大上升，这时候全员对他使用最强的回复魔法，可以很快干掉他。胜利后出现传送点。

自由行动：通过水层都市来到火の门

(1)从传送点来到水层都市トリマーラ。
(2)来到水层都市右下角，调查预制装置解除封印。

(3)从左端地图上没有显示的绿色通路来到第二个水层都市アウダ。
(4)打开第二个封印。
(5)地图偏左的地方打开第三个封印。
(6)再次从看不见的通路来到第三个水层都市ハルミカ。

(7)从火の门中间没有显示的通路来到绿色大平台发生 BOSS 战 VSタイラント，这场战斗无法使用技能。BOSS 会使用全体暗属性 2000 左右伤害的招式。

自由行动：经过 8 个传送点来到风の门

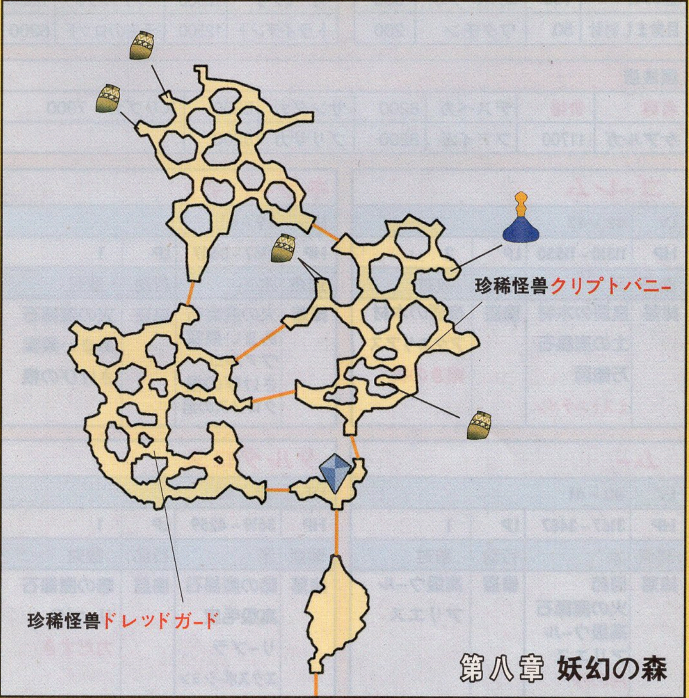
(1)BOSS 战胜利后传送点出现，调查传送点传送到传送点 VIII，这里的地图无法查看，请参考攻略里的地图。
(2)传送点 VIII 左边的门是通往隐藏召唤兽的，解除它的封印在上方。从下面的通路沿途来到传送点 VII。
(3)从传送点 VII 来到传送点 VI，往左边走解开封印，然后回到传送点 VI，从右边走来到传送点 V。
(4)从传送点 V 传送到传送点 IV，往上走解开封印，然后到传送点 IV，从右边走解开封印，继续往下走来到传送点 III。
(5)从传送点 III 传送到传送点 II。
(6)走到传送点 I，旁边有存档点。
(7)从传送点 I 传送到风の门，这时候就有地图了。

自由行动：打开门后调查传送点

打开门后调查传送点，发生剧情。

自由行动：传到地の门从存档点传送回港町

再次调查传送点，传到地の门，从存档点传送回港町。



第八章 妖幻の森

技能店	
名称	价格
防御破坏	3800
苏生	10000

旅行商人道具店	
名称	价格
テレポストーン	200
ギサールの野菜	108

道具店			
名称	价格	あぶらとり紙	50
ポーション	70	ハイポーション	210
毒消し	50	バッカスの酒	120
目药	50	气付け药	50
フェニックスの尾	250	万能药	400
やまびこ草	50	クロノスの泪	50
金の针	100	エクスポーション	630
目觉まし时针	50	ワクチン	200

防具店			
名称	价格	クリスタルの盾	7200
チャクラバンド	8100	シーフの帽子	9300
力だすき	8100	忍びの衣	9300
ヒュプノクラウン	8100	金の发饰り	9300
碧玉のガウン	8100	大地の衣	9300
プラチナヘルム	9300	巨人の兜	11000
プラチナアーマー	9300	キャラビニエール	11000

武器店			
名称	价格	邪迎八景	12500
ダイヤソード	12500	エアリアル	11200
与一の弓	12500	ハンティングボウ	12500
トライデント	12500	天空のロッド	6200

魔法店							
名称	价格	デスペガ	8200	サンダガ	8200	スリプガ	7900
ケアルガ	11700	ファイガ	8200	ブリザガ	8200		

ゴーレム

LV	42～43		
HP	11310～11550	LP	2
弱点	风	行动	敌对
掉落	良质の木材 土の魔晶石 万能药 ミストルテイン	偷盗	良质の木材 アクエリアス 裁きの杖

キラートマト

LV	39～41		
HP	3167～3647	LP	1
弱点	水	行动	敌对
掉落	火の魔晶石 あまい果実 ヴァルゴ さけびの根 クロノスの泪	偷盗	火の魔晶石 あまい果実 さけびの根

ムー

LV	40～41		
HP	3167～3487	LP	1
弱点	水	行动	敌对
掉落	目药 火の魔晶石 高级ウール アリエス 月の沙	偷盗	高级ウール アリエス

タルタロス

LV	38～40		
HP	3619～4259	LP	1
弱点	圣	行动	敌对
掉落	暗の魔晶石 高级毛皮 リーブラ エクスポーション	偷盗	暗の魔晶石 リーブラ 力だすき

ケルベロス

LV	38～40		
HP	4419～5059	LP	1
弱点	水	行动	敌对
掉落	高级毛皮 リーブラ 火の魔晶石 フランシスカ 狱门の炎	偷盗	火の魔晶石 高级毛皮 ただれた死肉

ミラーナイト

LV	40～42		
HP	5202～5842	LP	1
弱点	土	行动	敌对
掉落	风切りの羽根 风の魔晶石 アリエス 镜のウロコ リフレクトメイル	偷盗	风の魔晶石 アリエス エクスポーション

圣のエレメント

LV	25		
HP	14830	LP	4
弱点	暗	行动	中立
掉落	圣の石 圣の魔石 圣の魔晶石 精灵石	偷盗	精灵石 圣の魔石 圣の魔晶石

マンティスデビル

LV	43～44		
HP	7465～7705	LP	1
弱点	圣	行动	敌对
掉落	虫の甲壳 リフレガの魔片 暗の魔晶石 キャンサー セーブルサイズ	偷盗	暗の魔晶石 キャンサー 筋结びのガロン

バジリスク

LV	42～43		
HP	5429～5749	LP	1
弱点	雷	行动	敌对
掉落	冰の魔晶石 クロノスの泪 高级なめし革 蛇眼	偷盗	80G 毒消し アリエス

ベヒーモス

LV	42～45		
HP	10026～11286	LP	2
弱点	冰	行动	敌对
掉落	雷の魔晶石 赤い牙 高级なめし革 ベヒーモスステーキ	偷盗	雷の魔晶石 ジェミニ 巨人の兜

ギルヴェガノス

LV	46		
HP	13006	LP	2
弱点	圣	行动	敌对
掉落	高级なめし革 暗の魔晶石 エクスポーション レオ 折れた大斧	偷盗	高级なめし革 折れた大斧 キャラビニエール

マンドラプリンス

LV	50		
HP	5879	LP	1
弱点	火	行动	敌对
掉落	水の魔晶石 さけびの根 しあわせの四叶	偷盗	水の魔晶石 さけびの根

オニオンクイーン

LV	51		
HP	6119	LP	1
弱点	土	行动	敌对
掉落	风の魔晶石 さけびの根 オニオン	偷盗	风の魔晶石 さけびの根

トマトキャプテン

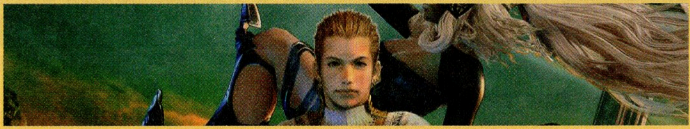
LV	51		
HP	6119	LP	1
弱点	水	行动	敌对
掉落	火の魔晶石 さけびの根 トマトのヘタ	偷盗	さけびの根 ヴァルゴ

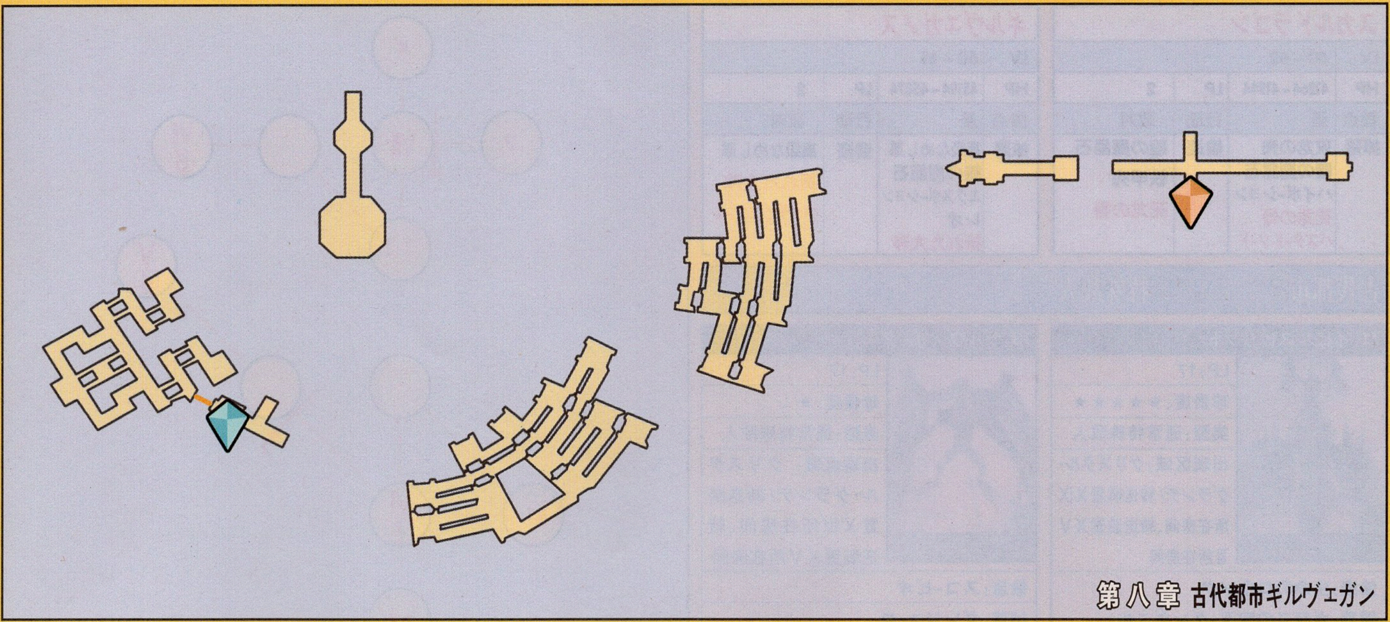
パンプキンスター

LV	43		
HP	4119	LP	1
弱点	冰	行动	敌对
掉落	雷の魔晶石 さけびの根 カボチャのランプ	偷盗	さけびの根 ハイポーション

キングアウラウネ

LV	50		
HP	5879	LP	1
弱点	风	行动	敌对
掉落	土の魔晶石 さけびの根 くるくるドリル	偷盗	さけびの根 ヴァルゴ





第八章 古代都市ギルヴェガン

幻妖の森特殊敌人

68、ジャガーノート

LP：12
珍贵度：★★★★
类型：通常特殊敌人
出现区域：幻妖の森／白魔の爱でし路
偷盗：ミストルテイン
掉落：木材、白の假面
备注：进入该区域后一定机率在上方入口附近出现

70、クリプトバニー

LP：?
珍贵度：?
类型：通常特殊敌人
出现区域：幻妖の森／现を惑わす路
偷盗：ホーリーの魔片
掉落：污れたウール
备注：连续击倒一定数量タルタロス和ケルベロス后随机从地面冒出

69、ドレッドガード

LP：12
珍贵度：★★★★★
类型：エンゲージ类特殊敌人
出现区域：幻妖の森／影の舞う路
偷盗：镜のウロコ
掉落：无
备注：击破一定数量ミラーナイト后在地图中央偏下位置出现，击倒后获得贵重品“エンゲーシ·フラッター”

ミスリルゴーレム

LV	43～48		
HP	17733～18453	LP	2
弱点	水	行动	敌对
掉落	火の魔晶石 ミスリル 大地の衣	偷盗	铁矿 火の魔晶石 ミスリル

マザーグレネード

LV	45～62		
HP	6384～18164	LP	1
弱点	水	行动	敌对
掉落	ボムの拔け壳 火の魔晶石 ダイヤの腕轮	偷盗	ボムの拔け壳 赤い牙 スコーピオ

死神

LV	45～63		
HP	9931～27689	LP	1
弱点	圣	行动	敌对
掉落	暗の魔晶石 百のオルギン ワクチン	偷盗	暗の魔晶石 百のオルギン 千分のノギス

精灵デクアルブ

LV	45		
HP	48042	LP	7
弱点	暗	行动	魔法
掉落	圣の魔晶石 精灵石 デクアルブ エレクトラム	偷盗	精灵石 圣の魔晶石 デクアルブ

ベヒーモス

LV	44～45		
HP	12199～12619	LP	2
弱点	冰	行动	敌对
掉落	雷の魔晶石 赤い牙 ジェミニ 高级なめし革 ベヒーモスステーキ	偷盗	雷の魔晶石 ジェミニ 巨人の兜

バロン

LV	42～43		
HP	6071～6231	LP	1
弱点	圣	行动	敌对
掉落	恶魔のしっぽ 暗の魔晶石 スコーピオ 时限のメイス	偷盗	恶魔のしっぽ 暗の魔晶石 エクスポーション

ヴィヴィアン

LV	42～44		
HP	6526～7006	LP	1
弱点	圣	行动	敌对
掉落	暗の魔晶石 モルボルの花 テレポストーン 赤い牙 ヴァルゴ	偷盗	暗の魔晶石 モルボルの花 赤い牙 ヴァルゴ

ライフフォビトン

LV	59～60		
HP	17864～18044	LP	1
弱点	圣	行动	敌对
掉落	暗の魔晶石 やまびこ草 邪神の肉 ガプリコーン	偷盗	エクスポーション 万能药 カエサルプレート

オセ

LV	44～45		
HP	6739～7059	LP	1
弱点	圣	行动	敌对
掉落	高级毛皮 クロノスの泪 高级毛皮 暗の魔晶石 モーニングスター クアールのヒゲ	偷盗	クロノスの泪 高级毛皮 リーブラ

ネクロフォビア

LV	46～60		
HP	8511～23939	LP	1
弱点	圣	行动	敌对
掉落	バッカスの酒 暗の魔晶石 天上の宝玉 カプリコーン 灵药	偷盗	天上の宝玉 テレポストーン エルメスの靴

シェイド

LV	59～60		
HP	25544～22586	LP	1
弱点	圣	行动	敌对
掉落	铁甲壳 雷の魔晶石 アリエス テレポストーン	偷盗	雷の魔晶石 铁甲壳 アリエス

アッシュドラゴン

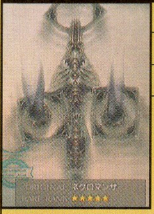
LV	61～62		
HP	88423～89103	LP	4
弱点	土	行动	敌对
掉落	风の魔晶石 轮龙のウロコ レオ 圆月轮 甲贺忍刀	偷盗	800G/レオ 风の魔晶石

スカルドラゴン			
LV	60～62		
HP	41264～41944	LP	2
弱点	圣	行动	敌对
掉落	攻龙の壳 暗の魔晶石 ハイポーション 死龙の骨 バスタードソード	偷盗	暗の魔晶石 铁甲壳 死龙の骨

ギルヴェガノス			
LV	60～61		
HP	45194～45874	LP	2
弱点	圣	行动	敌对
掉落	高级なめし革 暗の魔晶石 エクスポーション レオ 折れた大斧	偷盗	高级なめし革 折れた大斧 キャラビニエール

古代都市ギルヴェガン特殊敌人

71、イビルスピリット



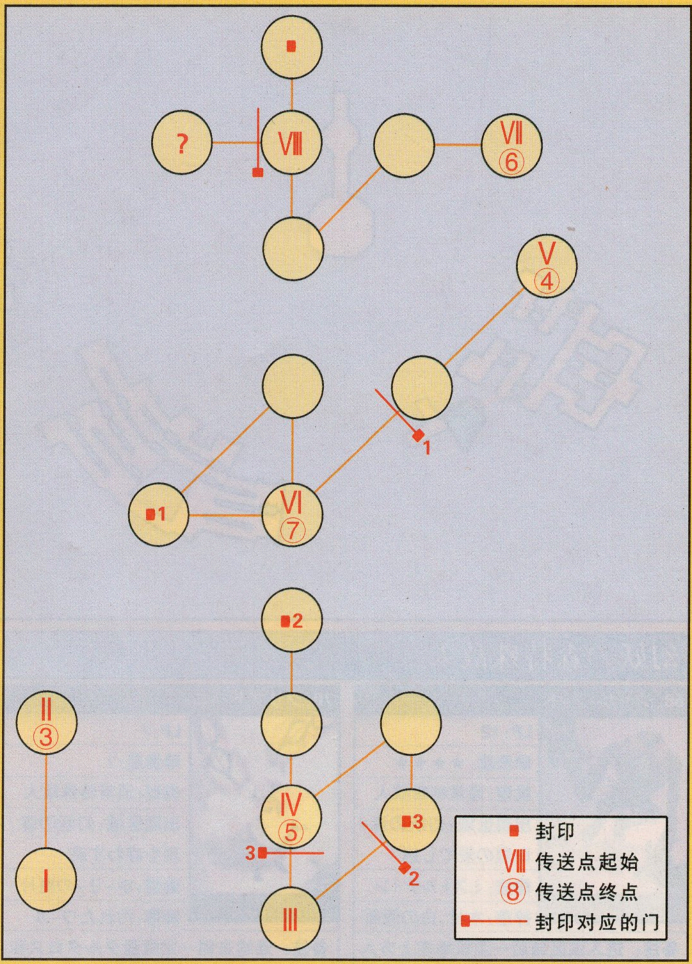
LP:17
珍贵度:★★★★★
类型:通常特殊敌人
出现区域:クリスタル·グランデ/转送装置XIX所在房间、转送装置XVIII所在房间
偷盗:生命のロウソク
掉落:ガラスの宝玉、グングニル
备注:进入上述两个区域后一定机率出现

73、ラルヴァイーター

LP:17
珍贵度:★
类型:通常特殊敌人
出现区域:クリスタル·グランデ/转送装置XIV所在房间、转送装置XV所在房间
偷盗:スコ–ピオ
掉落:ダンジュ–ロ
备注:进入上述两个区域后一定机率出现

72、クリスタルナイト

LP:17
珍贵度:★
类型:エンゲ–ジ类特殊敌人
出现区域:クリスタル·グランデ/移转装置XX所在房间
偷盗:光のスティフォス
掉落:无
备注:启动ゲ–トサジタリウス制御装置后,制限时间内回到移转装置XX所在房间即会出现,击倒后获得贵重品“エンゲ–シ·フレ–ム”



1 自由行动 港町和见はりの海贼对话
2 自由行动 乘飞空艇来到リドルアナ大瀑布
3 BOSS战 ハイドロ
4 自由行动 1F取得黑の珠
5 自由行动 把黑の珠分别放入3个封印
6 自由行动 解开地图右边门上的封印
7 BOSS战 パンデモニウム
8 自由行动 从传送点来到10F
9 自由行动 从地图上没有显示的通路前进
10 自由行动 通过绿色的地图上没显示的通路
11 自由行动 打倒10个冒绿烟的怪物后通过
12 自由行动 打4个后通过
13 BOSS战 シャーリート
14 自由行动 解开封印
15 BOSS战 フエンリル
16 自由行动 从67F传送点到80F
17 自由行动 传送到83F
18 自由行动 来到86F
19 自由行动 从86F走廊尽头传到88F
20 BOSS战 ハシュマリム
21 BOSS战 ガブラス
22 BOSS战 ドクター·シド
23 自由行动 前往空中要塞バハムート
24 BOSS战 ガブラス
25 BOSS战 打倒最终BOSS

自由行动：港町和见はりの海贼对话

到港町左下和见はりの海贼对话选择第一项。

自由行动：乘飞空艇来到リドルアナ大瀑布

来到空港，和个人用受付对话，乘飞空艇来到リドルアナ大瀑布。

BOSS 战：ハイドロ

从右上方的出口进入大灯台和骨龙发生 BOSS 战 VSハイドロ，它会使用死の宣告，要注意使用万能药。会全体暗属性伤害，火球攻击。由于它是暗属性，对他使用强力的回复技能会造成很大的伤害。它还会减少我方全体 MP，这点十分讨厌，建议手动控制白魔法师跑圈回复 MP。

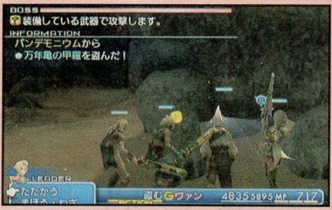
自由行动：解除 1F 封印

(1)来到 1F，四处打怪取得黑の珠。

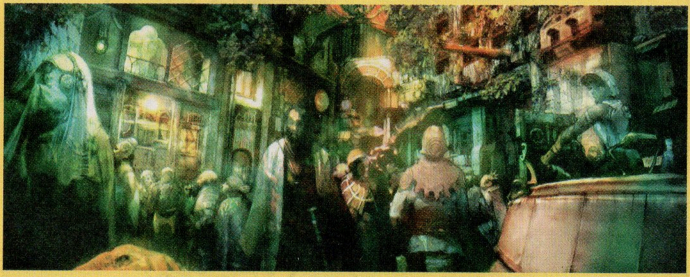
(2)取得 3 个黑の珠后分别放入封印。

(3)地图右边的门上封印解开，进入。

BOSS 战：パンデモニウム



来到最右边的黑石头前 BOSS 战对パンデモニウム，靠近其他石头会被传送回来。BOSS 单体 800 攻击，会失明、石化攻击，完全防御时间内攻击无效，挨过完全防御时间后就合力攻击。它的弱点是风，最强风属性魔法可以伤害他 3000 左右的 HP，难度不高。



自由行动：通过大灯台下层

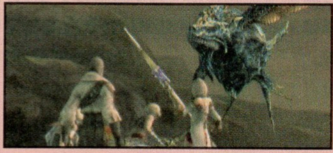
(1)传送点解封，从传送点来到 10F。

▲35F 打倒 10 个绿烟怪通过绿色的地图上未显示的通路；47F 需打倒 4 个。

(2)从地图上没有显示的通路前进。

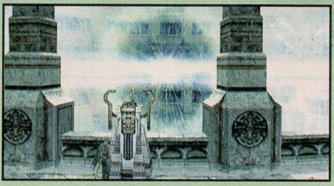
(3)来到 30F，打倒 6 个头上冒绿烟的怪物通过绿色的地图上没有显示的通路。

BOSS 战：シャーリート



50F 发生 BOSS 战对シャーリート，会单体 600 伤害的火属性攻击，容易打出高连击，BOSS 速度快，攻击频率极高。要随时保持 HP 在 50% 以上，不然很可能被挂掉。胜利后从传送点来到 60F。

自由行动：解开封印



60F 有四个封印门，需要触摸对应的封印坛，付出相应的能力才能打开。右下为“迷你地图”，右上为“道具”，左上为“攻击”，左下为“魔法”，四个中选择一个即可。推荐选择“迷你地图”，因为即使迷你地图不能查看，按 SELECT 查看地图还是有效的。

BOSS 战：フェンリル

66F 发生 BOSS 战对フェンリル，头顶 1800，刀挥 1300，手抓 1000 伤害。都是些物理攻击招式，战斗难度不高。

出门后触摸相同的封印坛取回能力，电梯出现，乘电梯到 67F。

自由行动：通过纹章传送到 90F

(1)在 67F 的传送点传送到 80F。

(2) 在 80F 调查黑の纹章传送到 81 层（在 80F 调查红色可以到达 79F 取得地图），这里有 91 攻击的枪。砍开愚者之壁调查绿の纹章传送到 83F。

(3)砍开愚者の壁到 4 个纹章的平台。

80F：黑→81

82F：绿→82（回廊 2）

82F：（回廊 2）红→84

85F：随机

87F：红→79 白→85 绿→79 黑→85

来到 86F 后不要跑上 87F，因为 87F 所有纹章都是错误的。要在 86F 的走廊尽头砍开愚者之门，里面有一个传送点可以传到 88F。

BOSS 战：ハシュマリム

来到 88F 乘坐天动器来到 90F 发生 BOSS 战 VSハシュマリム，他单体伤害 700，全体土属性攻击带减速效果。单体土属性攻击伤害 1200。HP 不多的时候会使用绝对防御。胜利后获得狮子座召唤兽统治者ハシュマリム。

BOSS 战：ガブラス

剧情后就到 97F 了，走几步来到 99F 传送点传送到顶楼 BOSS 战对ガブラス，单体 1200 伤害，HP 过半时会使用魔法无效。会一招可以攻击直线范围的必杀技，伤害在 1200 左右。

BOSS 战：ドクター・シド

剧情后再次 BOSS 战对ドクター・シド，普通攻击为枪击，单体伤害 1000 左右，会范围内 1000 的招式（格林机枪扫射）。HP 过半后会召出召唤兽并且魔法无效。此时攻击ドクター・シド是无效的，只能攻击召唤兽。召唤兽会全体风属性攻击，ドクター・シド也增加了一招全体 1200 的招式。胜利后获得宝瓶座召唤兽暗黑的云ファムフリート。

自由行动：通过纹章传送到 90F

来到空港和个人用受付小姐对话选择空中要塞バハムート。

BOSS 战：ガブラス

到要塞中心旁的电梯上调查操作台，和ガブラス发生 BOSS 战，范围 800 攻击，单体伤害 1300，HP 打到一半的时候会回复 HP。HP 不多的时候防御增加。有一个直线 1800 伤害的必杀技。

打倒最终 BOSS

BOSS 战后再次调查操作台，到达顶层和ヴィインBOSS 战，单体 800 伤害，容易出高连击。会一招单体 1400。一招全体 1500 伤害的必杀技。变身成ヴィインニノウス后身后多出五把飞剑，本身带有加速和物防上升魔防上升。飞剑的每次攻击 400 左右的伤害。飞剑打掉后会回到 BOSS 身边，会一招单体的必杀技，会一招全体 1800 左右的必杀技。HP 不多的时候会使用魔法无效。打败他后再次变身成不灭なるもの，会使用各种范围最强属性魔法，伤害 1600 左右，会全体 2200 左右的必杀技。会一招全体 3200 左右的必杀技。打到一半后使用完全防御，并使用左手的大炮攻击，单体伤害 1800 左右。BOSS 攻击都是超强力的，我方被秒也是家常便饭，由于是最终战，不用保留什么，MP 回复道具什么的全部用掉吧。如果还是过不了就只能乖乖去练级了。

武器店

名称	价格	ルーンブレイド	14500
ディフエンダー	13000	ペルセウスの弓	14500
スピカ	13000	ホーリーランス	14500
モーニングスター	13500	千分のノギス	14000
时限のメイス	11800		

魔法店

名称	价格	シエルガ	9900
アレイズ	9700	プロテガ	9400
エスナガ	14900	ダーガ	9400

饰品店

名称	价格
カメオのベルト	9000
パワーリスト	5200
オパールの指轮	16000

旅行商人道具店

名称	价格
テレポストーン	200
ギサールの野菜	108

防具店

名称	价格	クリリカルガウン	10700
魔人の帽子	10700	ドラゴンヘルム	12500
魔人の胸当て	10700	ドラゴンメイル	12500
司祭の帽子	10700	カエサルプレート	8300

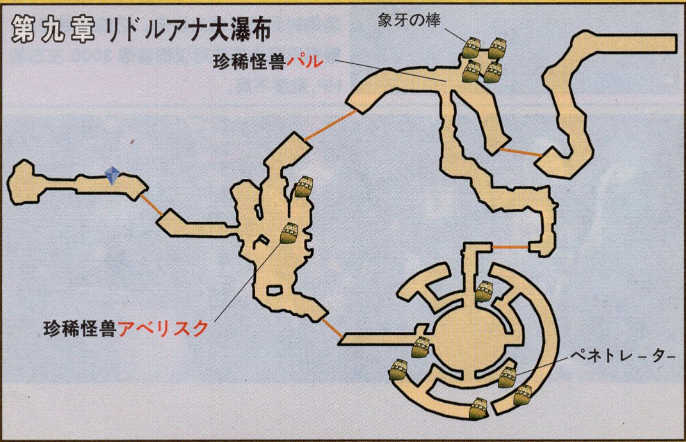
道具店

名称	价格	あぶらとり纸	50
ポーション	70	ハイポーション	210
毒消し	50	バッカスの酒	120
目药	50	气付け药	50
フェニックスの尾	250	万能药	400
やまびこ草	50	クロノスの泪	50
金の针	100	エクスポーション	630
目覚まし时针	50	ワクチン	200

技能店

名称	价格
防御破坏	3800
苏生	10000
攻击破坏	3500

第九章 リドルアナ大瀑布



デスクロウ

LV	46～48		
HP	12682～13162	LP	1
弱点	冰	行动	敌对
掉落	铁甲壳 雷の魔晶石 エクスポーション キャンサー	偷盗	ワクチン 铁甲壳 ゾーリンシェイプ

キャシー

LV	46～47		
HP	8840～9080	LP	1
弱点	风	行动	敌对
掉落	土の魔晶石 バッカスの酒 モルボルの花 ヴァルゴ 计都の札	偷盗	モルボルの花 ヴァルゴ

キマイラブレイン

LV	45～46		
HP	9992～10112	LP	1
弱点	圣	行动	敌对
掉落	暗の魔晶石 ハイポーション 风切りの羽根 タウロス キマイラの首	偷盗	60G タウロス 司祭の帽子

スプラッシュ

LV	45～47		
HP	12180～12500	LP	1
弱点	火	行动	敌对
掉落	水の魔晶石 クロノスの泪 静寂のアデド スコーピオ アルカナ	偷盗	静寂のアデド 水の魔晶石 レフレガの魔片

リドルアナ大瀑布特殊敌人

74、アベリスク

LP:13
珍贵度:★★★★★
类型:エンゲージ类特殊敌人
出现区域:リドルアナ大瀑布/はるかなる时の庭
偷盗:八角棒
掉落:无
备注:进入该区域后一定机率出现，击倒后获得贵重品“エンゲーシ·レプタイル”

75、パル

LP:13
珍贵度:★★
类型:通常特殊敌人
出现区域:リドルアナ大瀑布/远き日の都
偷盗:ガストラフェデス
掉落:沉默のトガル
备注:击破该区域全部敌人后离开再返回该区域即会出现

デイダラ

LV	46		
HP	15358	LP	1
弱点	圣	行动	敌对
掉落	良质の石材 暗の魔晶石 アクエリアス アンタレス オリハルク	偷盗	暗の魔晶石 良质の石材 アクエリアス

プレゼンター

LV	47～48		
HP	10301～10541	LP	1
弱点	圣	行动	敌对
掉落	铁矿 暗の魔晶石 キャンサー メイスオブゼウス	偷盗	500G 铁矿

コジャ

LV	46		
HP	15358	LP	1
弱点	圣	行动	敌对
掉落	铁矿 良质の石材 暗の魔晶石 气付け药 アクエリアス	偷盗	暗の魔晶石 クロノスの泪

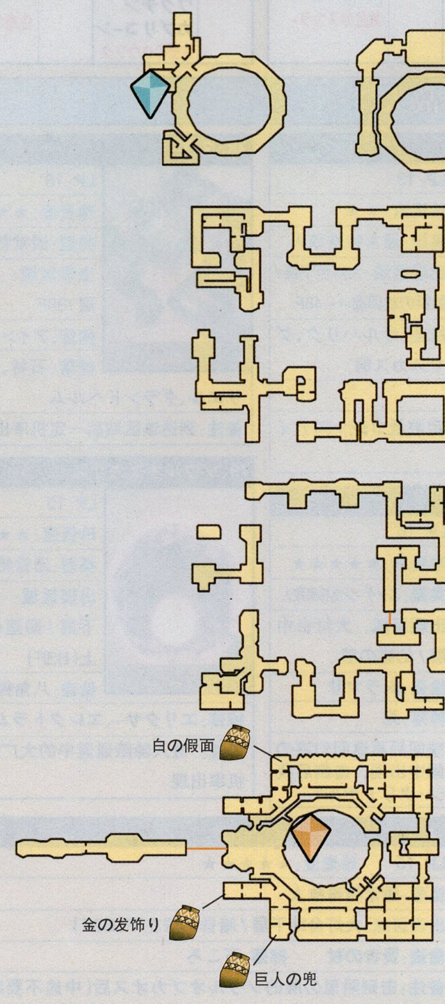
アイロネート

LV	49～50		
HP	18004～18684	LP	2
弱点	雷	行动	敌对
掉落	飞龙の牙 冰の魔晶石 レオ ドラゴンヘルム 飞龙の翼	偷盗	飞龙の牙 ハイポーション 冰の魔晶石

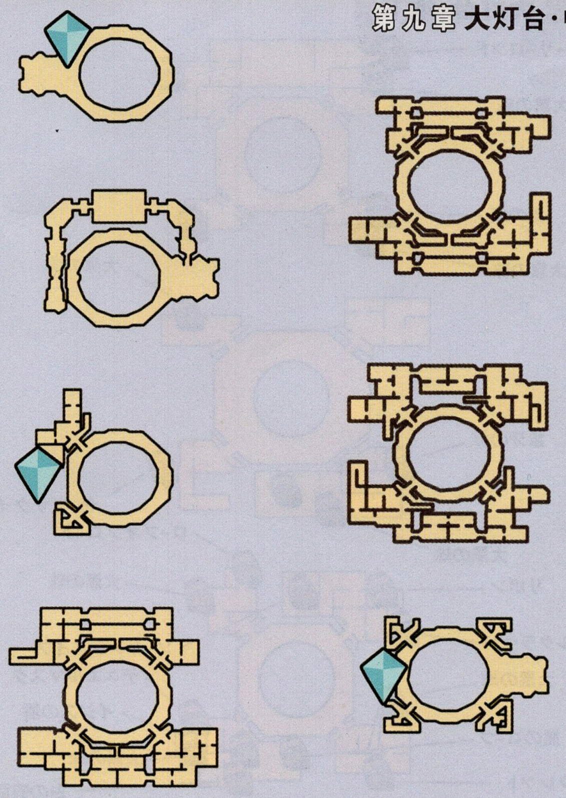
精灵ウンディーヌ

LV	45		
HP	48042	LP	7
弱点	火	行动	中立
掉落	水の魔晶石 精灵石 ウンディーヌ エレクトラム	偷盗	精灵石 水の魔晶石 ウンディーヌ

第九章 大灯台·下层



第九章 大灯台·中层



クルセイダー			
LV	47～48		
HP	10592～10772	LP	1
弱点	圣	行动	敌对
掉落	暗の魔晶石 修罗の骨 カプリコーン ローレルクラウン	偷盗	修罗の骨 カプリコーン エクスポーション

アバドン			
LV	47～49		
HP	13239～13879	LP	1
弱点	圣	行动	敌对
掉落	暗の魔晶石 ワクチン 大角 アリエス	偷盗	大角 アリエス テレポストーン

アイロネート			
LV	50～51		
HP	18004～18684	LP	2
弱点	雷	行动	敌对
掉落	飞龙の牙 冰の魔晶石 レオ ドラゴンヘルム 飞龙の翼	偷盗	飞龙の牙 ハイポーション 冰の魔晶石

スラストエイビス			
LV	50～51		
HP	23241～23921	LP	2
弱点	雷	行动	敌对
掉落	铁甲壳 冰の魔晶石 ホーリーの魔片 マールコニーデ	偷盗	50G 铁甲壳

ブーネ			
LV	48～49		
HP	13239～13659	LP	1
弱点	水	行动	敌对
掉落	火の魔晶石 邪神の肉 ジェミニ ダマスカス钢 グングニル	偷盗	金の针 ジェミニ 邪神の肉

ドラゴンゾンビ			
LV	50～51		
HP	22921～23601	LP	2
弱点	圣	行动	敌对
掉落	暗の魔晶石 ハイポーション 铁甲壳 ヘイスガの魔片 死虫	偷盗	铁甲壳 エクスポーション 死虫

ピュロボロス			
LV	49～50		
HP	9531～9691	LP	1
弱点	圣	行动	敌对
掉落	暗の魔晶石 ボムの抜け壳 あぶらとり纸 スコーピオ とんかち	偷盗	ボムの抜け壳 暗の魔晶石

ウォーロック			
LV	49～50		
HP	7778～7958	LP	1
弱点	圣	行动	敌对
掉落	邪神の肉 暗の魔晶石 目覚まし时计 カプリコーン ゾンビパウダー	偷盗	200G 暗の魔晶石 カプリコーン

アパンダ			
LV	49～50		
HP	22771～23191	LP	2
弱点	土	行动	敌对
掉落	风の魔晶石 バッカスの酒 兽王の皮 ゴールドアックス	偷盗	兽王の皮 ジェミニ ワクチン

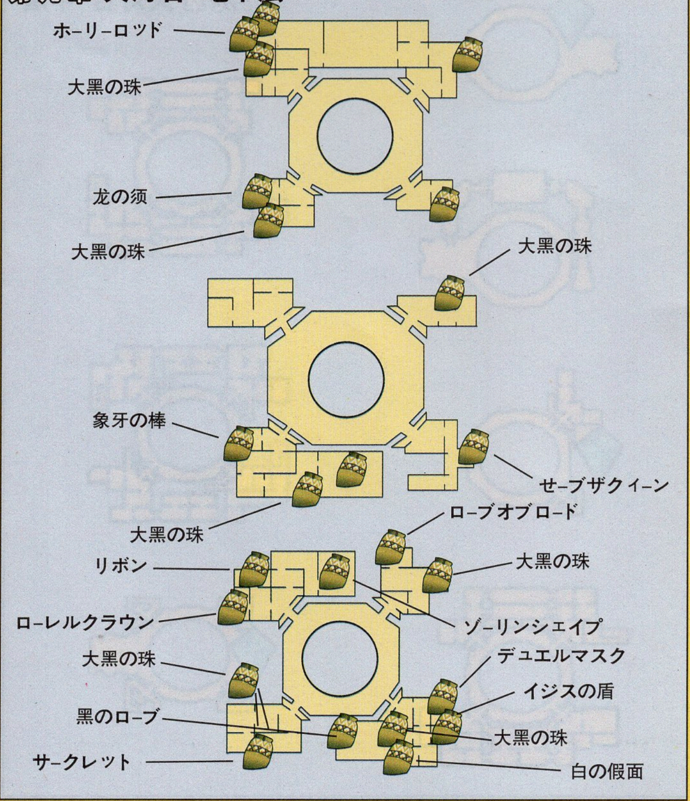
ネクロマンサー			
LV	49～50		
HP	12889～13069	LP	1
弱点	圣	行动	敌对
掉落	天上の宝玉 暗の魔晶石 ワクチン カプリコーン 生命のロウソク	偷盗	天上の宝玉 生命のロウソク

デッドリーボーン			
LV	49～50		
HP	11122～11302	LP	1
弱点	圣	行动	敌对
掉落	暗の魔晶石 目药 修罗の骨 盘古の骨	偷盗	暗の魔晶石 修罗の骨 黄金のスカラー

ネクロマンサー			
LV	48～50		
HP	12709～13069	LP	1
弱点	圣	行动	敌对
掉落	天上の宝玉 暗の魔晶石 ワクチン カプリコーン 生命のロウソク	偷盗	天上の宝玉 ハイポーション 生命のロウソク

ウォーロック			
LV	48～50		
HP	7598～7958	LP	1
弱点	圣	行动	敌对
掉落	邪神の肉 暗の魔晶石 目覚まし时计 カプリコーン ゾンビパウダー	偷盗	200G 暗の魔晶石 カプリコーン

第九章 大灯台·地下层



大灯台特殊敌人

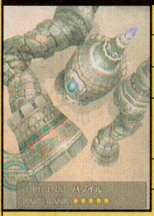
76、ヴィシュヌ

LP：13
珍贵度：★★
类型：通常特殊敌人
出现区域：大灯台下层 / 始原の旋回廊 4～48F
偷盗：オルハリク、ダマスカス钢
掉落：石材、リボン
备注：连续击倒一定数量コジャ和デイダラ后即会出现

77、アヴェンジャー

LP：16
珍贵度：★★★★★
类型：エンゲージ类特殊敌人
出现区域：大灯台中层 / 幻惑の层
偷盗：ムラマサ
掉落：无
备注：进入封灭の狭间后再返回幻惑の层即会在楼梯下房间中出现，击倒后获得贵重品“エンゲーシ·クリミナル”

78、タワー



LP：13
珍贵度：★★★★★
类型：通常特殊敌人
出现区域：大灯台上层 /88F
偷盗：アインヘリエル
掉落：石材、アインヘリエル、グランドヘルム
备注：到达该区域后一定机率出现

79、ソウルオブカオス

LP：15
珍贵度：★★★★★
类型：通常特殊敌人
出现区域：大灯台地下层 / 阴里の层北左上(B3F)
偷盗：八角棒
掉落：エリクサー、エレクトラム
备注：进入隐藏通道中的大广间后一定机率出现

80、ライトオブライト

LP：15　**珍贵度**：★★★★★
类型：通常特殊敌人
出现区域：大灯台地下层 / 暗昏の层左下(B2F)
偷盗：贤者の杖　**掉落**：石ころ
备注：击倒阴里の层的ソウルオブカオス后(中途不要跑回记录点去回复)，进入隐藏通道中的大广间一定机率出现

全交易品一览表

在任何商店卖出“おたから”这一种类的物品，就会被算入交易品内，当满足了一定的个数后，就会出现新的交易品。卖出的物品是可以累积的，不一定要一次性达到要求，但因为有可能被算入别的交易品内，所以还是一次性卖出比较稳当。

注：由于游戏前期贩卖了大量物品，导致后期个别测试无法完成，表内没有标注数量的物品需要自行估计数量贩卖，多是魔晶石之类容易取得的物品，不会造成大太影响。

交易品名称	价格	实际物品名称	所需物品
鉄でできた剣	1080	アイアンソード	土の石×3 鉄くず×3 くさつた肉×2
赤黒い剣	4500	ブラッドソード	暗の石 コウモリの牙 石材×2 ガラスの宝玉
燃えている剣	4680	フレイムタン	火の石×6 木材×2 モルボルのつる×2
いびつな剣	11250	ダイヤソード	火の魔石 ウジのわいた肉×4 羽根の衣
黒鉄色の剣	17800	ブレイクブレイド	タウロス×3 オリハルク×2 キマイラの首×2
至高の一振り	21600	デュランダル	レーシー×1 皇帝のウロコ×2 生命のロウソク×3
あざけりの剣	14800	デスブリンガー	暗の魔晶石×10 大角×4 悪魔のしっぽ×5
细身の骑士剑	14000	セーブザクイーン	圣の魔晶石×10 天上の宝玉×7 良质の石材×4
究极の宝剑	22800	アルテマブレイド	ノーマ×1 アダマンタイト×2 デスパウダー×2
ヒマワリの花	600000	トウルヌソル	サーペンタリウス×3 灵帝の魂×3 王钢×3
しもふりの剑	65535	トロの剣	神杀しの纹章×1 オメガの纹章×1 タイコウの纹章×1
武士の刀	13800	雨のむら云	水の魔晶石×9 铁矿×5 さけびの根×7
名刀工の一品	350000	マサムネ	とんかち×2 オリハルク×3 玉钢×2
ギザギザの忍刀	9000	影缝い	暗の魔石×5 大鸟の羽根×5 ただれた死肉×4
蛇型の忍刀	15200	おろち	セーブルサイズ×2 クアールのヒゲ×2 キャンサー×3
轻めの枪	1980	ジャベリン	风の石×3 角×2 くさつた肉×2
フォークのような枪	11250	トライデント	风の魔石×6 ウジのわいた肉×4 とがつた角×5
刻印の枪	15300	グングニル	ミストルテイン×2 折れた枪×2 计都の札×2
木の棒	1800	サイプレスパイル	骨くず 土の石 あまい果实
鉄でできた棒	4780	铁棒	丈夫な骨 火の魔石 悪魔の目玉
高级な棒	12150	象牙の棒	修罗の骨×7 风の魔晶石×8 悪魔の羽根×6
魔物の须	60000	鲸の须	アクエリアス×4 死虫×3 ミスリル×3
剑山の弓矢	600	パラレルアロー ショートボウ	暗の石×2 コウモリの牙×1 ネズミの皮×2
细身のたいまつ	3800	炎の矢 ロングボウ	火の石×4 曲がつた牙×2
空洞の弓矢	6280	バンブーアロー ロクスリーの弓	水の魔石×3 黄色の液体×1 コウモリの牙×5
冻つた弓矢	17200	ベルセウスの弓 冻て云の矢	大牙×4 南极の风×2
月の女神の矢	15000	アルテミスの矢	ジェミニ×3 吸血の牙×2 フカヒレ×2
月の女神の弓	15800	アルテミスの弓	シルフス×1 大蛇の牙×2 月の砂×2
银色の弓	60000	宿命のサジタリア	サジタリウス×4 兽王の角×3 元月轮×3
レンジャーの弓矢	6480	ロングシャフト クロスボウ	冰の石 まがつた牙 黄色の液体×2
狩人の弓矢	9980	クロスリカーブ ストーンシャフト	冰の魔石×5 ただれた死肉×2 千本针×1
目つぶしの弓矢	11220	ハンティングボウ ブラックシャフト	暗の魔晶石×3 银色の液体×3 大牙×3
スカウトの弓矢	17800	ペネトレーター タイムシャフト	圣の魔晶石×9 盘古の骨×3 飞龙の牙×4
贯きの矢	15000	グランドボルト	ウール 神々の怒り×2 轮龙のキモ×3
狙击用の铳弹	1680	カペラ サイレント弹	暗の石×3 鱼のウロコ×2 绿色の液体×1
水玉の铳弹	2980	アクアバレット ヴェガ	水の石×5 エンサの鳞×2 绿色の液体×2
贯通の铳弹	15200	风のペネトラテ スピカ	风の魔晶石×7 轮龙のウロコ×4 银色の液体×5
土色の铳弹	9080	アルデバラン ソイルショット	土の魔晶石 银色の液体×3 怪鱼のウロコ×4
最新式の猎铳	19800	アルクトゥルス	サラマンド×1 エンサのヒレ×2 飞龙の翼×2
化石の弹	15000	石化弹	リーブラ×3 地龙の骨×2 镜のウロコ×2
战斧	10350	フランシスカ	风の魔石×6 とがつた角×2 モルボルの实×4
金色の战斧	16200	ゴールドアックス	マルト×1 折れた大斧×2 エレクトラム×2
蝎	60000	蝎のしっぽ	スコーピオ×4 死龙の骨×3 落雷冲×3
ツーヘッドナイフ	13800	ゾーリンシェイプ	モルボルの花×7 风の魔晶石×9 风切りの羽根×5
神秘的な杖	7200	云の杖	悪魔の羽根×6 雷の魔晶石×7 良质の木材×4
水玉の爆弹	7800	ウォーターボム	水の魔晶石×9 オルギン×3 とてもくさい液×3
毒の爆药	9800	ペジオニーテ ポイズンボム	火の魔晶石×3 狼の毛皮 ボムの抜け壳×1
油の爆药	10625	オイルボム	火の魔晶石×3 ボムの灰×3 オルギン×2
破坏力のある爆药	12000	キャステラノース	カエルの油×4 ボムの欠片×3 ボムの抜け壳×3 アリエス×2
かく乱用の爆药	17800	マールコニーデ	百のオルギン×3 ボムの抜け壳×4 火の魔晶石×7
シンプルな上着	180	クロムレザー	狼の毛皮×2 土の石×3
赤のコーディネート	4280	レッドキャップ ブリガンダイン	暗の魔石×3 クアールの毛皮×2 良质の皮×2
格斗家の衣服	5480	ねじりはちまき 柔术道着	冰の魔石×4 地龙の皮×2 クアールの毛皮×4
轻くて丈夫な服	9800	アダマン帽 アダマンベスト	クアールの毛皮×6 雷の魔石×5 地龙のなめし革×2
やる气のでる防具	13780	チャクラバンド 力だすき	火の魔晶石×3 良质の毛皮 巨人のなめし革×4
魔人の装备	17800	魔人の帽子 魔人の胸当て	叫びの根×1 暗の魔晶石×9 高级毛皮×4
植物制の防具	24650	ローレルクラウン ラバーコンシャス	邪神の肉×7 高级毛皮 火の魔晶石×8
メッキされた盾	270	エスカッション	火の石×1 抜け壳×2
革制の防具セット	680	レザープレイト レザーヘッドギア	暗の石×1 狼の毛皮×2 なめし皮×1
金色の装备	6780	ゴールドヘルム ゴールドアーマー ゴールドシールド	暗の魔石×3 なめし革×2 铁の壳×3
みがかれた防具	8400	ブルゴネット	土の魔石×4 良质の皮×2 龙の壳×2 シールドアーマー アイスシールド
まがまがしい盾	9800	デモンズシールド	战马の壳×8 千年龟の甲罗×3 リョスアルプ×1
プラチナ制の装备	19120	プラチナヘルム プラチナアーマー プラチナシールド	虫の甲壳×2 巨人のなめし革×2 雷の魔石
あざやかな盾	12420	ベネチアプレート	ウンディーヌ×1 万年龟の甲罗×2 轮龙のキモ×2
魔力の兜	12800	魔力のシシャーク	精灵石×1 キマイラの首×2 铁甲壳×5
丈夫な战斗服	14800	マクシミリアン	割れた铠×2 铁甲壳×4 パイシーズ×4
旅人の装备	3280	羽根付き帽子 旅人の法衣	水の石×5 ウール×3 なめし皮×2
惑わしの衣装	5480	ラミアのティアラ 妖术师の服	冰の魔石×4 良质のウール×3 地龙の皮×1
忍者の衣服	8330	黑头巾 黑装束	地龙のなめし革×2 火の魔石×5 良质のウール×4
黑の装备	22800	黑の假面 黑のローブ	暗の魔晶石×9 高级ウール×9 高级なめし革×7
白の装备	22800	白の假面 白のローブ	圣の魔晶石×8 高级ウール×9 兽王の皮×7
羽の生えた靴	450	フェザーブーツ	欠けた剑×1 北极の风×1
背水のハーネス	800	バトルハーネス	饿狼の生血×1
金色の装饰品	3250	金のアミュレット	裂かれた衣×1
大きな手袋	4500	ブレイザー	まがつた杖×3
死者の靴	450	クイスモイトの靴	ゾンビパウダー×2
忍者の靴	450	ギリーブーツ	スレイブハーネス×2
鸟のストラップ	3600	ほろろの根付	星の砂×2
弱々しい光	4500	ファイアフライ	羽虫×2 トマトのヘタ×3 魔法のランプ×1
格斗家の装饰品	5940	格斗のアンバー	くるくるドリル×2
甲罗でできた首轮	8370	龟のチョーカー	ボムの抜け壳×2 幸せの四叶×2
きらびやかな指轮	14400	オパールの指轮	カエルのタマゴ×2×1
チェーン	17820	バブルチェーン	攻龙の壳×2 アダマンタイト×15
はやての靴	18000	エルメスの靴	ギサールの野菜×33 アルカナ×4
咒われた首饰り	30000	ニホパラオラ	レオ×3 血染めの首饰り×4 シャレコウベ×2
愈しのかぶり物	30000	ねこみみフード	ヴァルゴ×7 アインヘリエル×2 白の香×3
ポーションパック	70	ポーション×2	サボテンの实×2
ポーションセット	700	ポーション×5	あぶらとり纸×3 金の针×3 あまい果实×4
ハイポーションパック	1111	ハイポーション×10	虹色のタマゴ×1
エクスポーションパック	4444	エクスポーション×10	ベヒーモステーキ×1
ポーションボックス	7480	ポーション×30 ハイポーション×20 エクスポーション×10	叫びの根×3
ヌルヌルした液体	4000	エーテル×1	エーテル水×2 カラメル×3
ドロドロした液体	12000	ハイエーテル×1	エーテル水 くさい液×3
圣者の秘药	36000	エリクサー×1	デビルカクテル×1 灵药×3 大アルカナ×1
神秘の秘药	108000	ラストエリクサー×1	ねずみのしっぽ×3 オニオン×2 大アルカナ×2
毒消しセット	100	毒消し×3	汚れたウール×2
目药セット	100	目药×3	悪魔の目玉×3
お目觉めセット	1280	フェニックスの尾×5 目觉まし时计×5	チョコボの羽根×4
サバイバルセット	1500	毒消し×12 目药×12 やまびこ草×12	モルボルの实×3 モルボルの花×3
常备药品セット	1980	ワクチン×8 气付け药×16	モルボルの花×3
クロノスの泪パック	333	クロノスの泪×10	タカの眼球×1
ワクチンパック	999	ワクチン×10	悪魔のためいき×1
フェニックスの尾セット	665	フェニックスの尾×2	小さな羽根×3
かんたん救护セット	450	フェニックスの尾×2 ポーション×2	大きな羽根×3
かんたん救急セット	2980	フェニックスの尾×12 ハイポーション×3	大きな羽根×3
不死鸟の心意气	5980	フェニックスの尾×25	羽根の衣×3
不死鸟の暴走	8750	フェニックスの尾×50	风切り羽根×5
强めの酒	240	バッカスの酒×3	地龙の皮×2
魔法の欠片	1480	ウォータの魔片×5	ただれた死肉×4 割れた铠
魔法の欠片	99	ホーリーの魔片×1	天上の宝玉 デクアルプ×1
魔法の欠片	499	コラプスの魔片×1	オルギン 百のオルギン 千のオルギン
燃えている牙	980	赤い牙×5	とがつた角×2
谜の物体	14999	ダークマター×1	静寂のアデド×4
远い日の思い出	999	石ころ×99	良质の石材×5
生命の结晶	9999	大アルカナ	アルカナ×10 ソウルオブサマサ×1 精灵石×1
大いなる存在	29997	灵帝の魂×1	大アルカナ×1 ソウルパウダー×4 战神のアシュリング×2
蛇の宝石	19998	サーペンタリウス×1	大アルカナ×1 ヘビの皮×1 蛇眼×2
至高の金属	29997	玉钢×1	狱门の炎×2 ヒヒイロカネ×1 ダマスカス钢×2
おぞましい壶	250000	カノープスの壶	デイモスの粘土×1 フォボスの上药×1 ホルアクティの炎×1

机种:PS2　厂商:KOEI　发售日:3月23日
文:牛蛙

真·三国无双4 帝国

基本操作

左摇杆:控制武将移动	L2键:敌体力槽显示切换
十字键:更改己方军团行动方针	R1键:切换第一人称弓攻击视角
□键:攻击 / 确定	R2键:地图显示切换
△键:charge 攻击	R3键:无双觉醒(需要持有觉醒印)
○键:无双乱舞 / 蓄无双槽	START键:游戏暂停并切换至情报画面
×键:跳跃 / 骑马 / 下马 / 取消	SELECT+START:回到标题画面
L1键:防御,视角转换 / 受身	

模式解说

1、争霸モード　Empires

争霸模式,选择一个剧本后再选择要使用的君主后即可正式开始游戏(在空白地域可以使用新建势力),统一所有地域后即可通关。总共可以选择6个剧本进行游戏,最初只能选择184年~黄巾大乱和英雄集结两个剧本,达成特定条件后才能选择其他4个剧本。

注:英雄集结剧本的年代是从210年开始,进入游戏后所有势力分布、地域产物以及武将战斗技能都是随机生成。

2、フリーモード　Empires

自由模式,可以选择在25个地域中的任一地域进行战斗,战斗开始前玩家可以决定自己所在势力以及交战双方的出战武将,战斗结束后武将获得的武勋和武器能力都可以保留下来。

3、事典　Empires

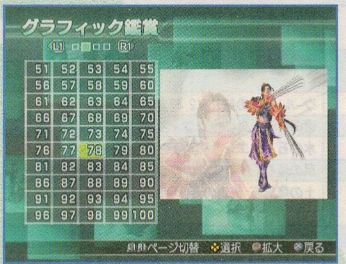
在此可查看三国志事典和武将事典。

4、ビジュアルデータベース　Empires

武将名鉴:可查看48名无双武将的资料

兵士名鉴:可查看所有普通武将和士兵的资料

ギャラリー:可欣赏武将设定图、游戏中的CG动画以及对通关画面进行编集。



武器一览:全武将武器成长一览,查看武器时按十字键左右切换武器LV。

アイテム一览:查看所有装备道具,争霸模式中只要能生产的道具即可在此查看,本次增加了4个新贵重道具,效果如下。

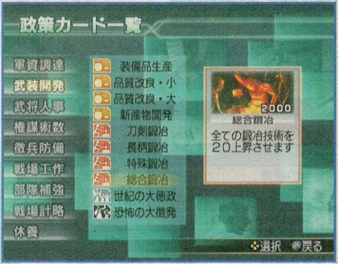
效果:以骑武将象的状态进入关卡
取得方法:争霸模式中使用"南中交易"指令时即可开发成功。

效果:马和象的移动速度上升
取得方法:争霸模式中使用"朔北交易"指令时即可开发成功。

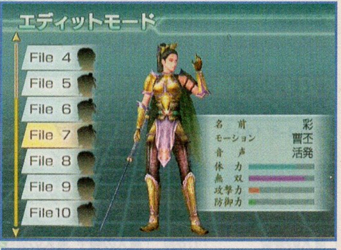
效果:使用弹返(L1+△)时威力增加
取得方法:争霸模式中开发武陵的产物即可获得。

效果:战斗开始后有三只老虎跟随玩家行动
取得方法:争霸模式中使用"南海交易"指令时即可开发成功。

政策カード一览:争霸模式中使用过的所有政策卡片一览。



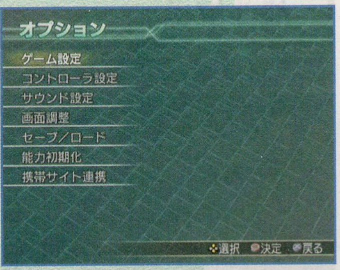
5、エディットモード　Empires



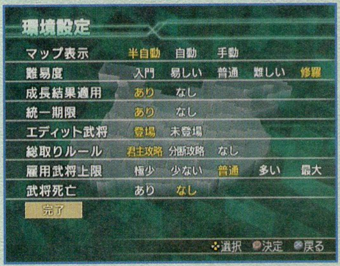
自创武将编辑模式，最多可以编辑10名自创武将，并且可以继承前作的自创武将资料。

6、オプション Empires

游戏系统设置，包括游戏设定、手柄按键定，声音设定，画面调整、存储/读取记录、能力初期化以及与手机网站连携。注意能力初期化选项是直接把所有武将的能力和武勋点数变回初期状态，不再是选择单个武将进行初期化。



争霸模式环境设定



1、マップ表示：半自动/自动/手动

更改传令报告结束后切换至全体地图的方式

2、难易度：入门/易しい/普通/难しい/修罗

更改游戏难度，难度影响战斗中敌人的强度以及战斗结束后战利品的数量和质量，建议最初选择普通难度

3、成长结果适用：あり/なし

是否保留之前游戏中武将和武器的成长，选择否的话，所有武将和武器都是初期能力状态

4、统一期限：あり/なし

是否有固定的统一时间限制，有限制的情况下游戏中时间进行200回合还未统一即会算作GAME OVER

5、エディット武将：登场/未登场

确定自创武将是否在游戏中登场

6、总取りルール：君主攻略/分断攻略/なし

君主攻略为占领敌君主所在地域后，该势力即算是灭亡，其势力全为玩家所有

分断攻略为占领敌君主所在地域后，敌君主会撤退到邻接的支配地域，如果邻接没有其支配地域的话，该势力即会灭亡

なし为占领敌君主所在地域后，敌君主会撤退到其支配地域的任一地域，必须亲自攻占敌所有支配地域才能使其势力灭亡

7、雇用武将上限：极少/少ない/普通/多い/最大

极少——最多可以雇用6名武将

少ない——支配地域+1后可雇用武将数+1，最多可以雇用20名武将

普通——支配地域+1后可雇用武将数+2，最多可以雇用50名武将

多い——支配地域+1后可雇用武将数+4，最多可以雇用100名武将

最大——支配地域+1后可雇用武将数+6，最多可以雇用150名武将

8、武将死亡：あり/なし

选择あり，在战斗结束后捕获敌武将后会增加"处断"选项，选择后该武将即会死亡，而且武将还会年老而自然死亡

选择なし，所有武将只会在特定的事件中死亡

争霸模式行动流程

当前季节发生事件报告(丰收、水灾、地震、官爵授予等事件)

↓

获得当前季节收入(势力收入+支配地域收入=总收入)

↓

当前季节政略行动(征兵、武将训练、武器锻治、产物开发等)

↓

当前季节作战行动(侵攻战、防卫战等)

↓

进入下一季节

游戏中将一年按春夏秋冬四个季节分为4个部分，每个季节玩家都可以下达指令和发动战争，基本流程如表所示：

季节事件一览

事件名	发生季节	结束季节	效果
蝗灾	春~秋	冬	相应地域的支配势力所持金减少
洪水	夏	–	相应地域防御度–1，且此回合内不能侵攻该地域
丰作	秋	–	相应地域该回合内收入2倍
大雪	冬	–	本回合内不能侵攻该地域(只会在北方区域发生)
地震	一年中	–	相应地域防御度–2
疫病	一年中	第2年春	相应地域全武将兵力减少20%

官爵授予事件 & 各地方包含地域一览

玩家势力获得的势力收入与玩家当前的官爵相关，占领一定数量地域后在回合开始时即会被授予官爵，官爵总共分为5个阶段，其中"公"以上的官爵还需要玩家势力拥有相应数量的地方数为附加条件。

官爵授予条件一览

官爵名	必要地域数	必要地方数	势力收入
州牧	2	0	200
大司马	4	0	300
公	10	2	500
皇帝	13	3	600

注1：玩家选择张角势力时，不能获得"州牧"~"王"这四个官爵，只能获得"皇帝"官爵。

注2：就任皇帝还需要玩家势力的人德值达到一定数值(达到最高或最低即可)。

皇帝即位

地方一览

地方名	包含地域名称
河北	北平·晋阳·邺·平原
中原	洛阳·濮阳·许昌·下邳
西北	西凉·长安·天水
吴越	合肥·建业·柴桑·会稽·交趾
荆楚	襄阳·江陵·武陵·长沙
南中	建宁·南蛮

军师·大都督推举事件发生条件 & 效果

军师推举事件

发生条件：

1、该武将为自势力主将

2、自势力武将总数5人以上

3、该武将阶级为11以上

4、该武将在自势力仕官回合数超过21

5、献策点数15以上

注：献策点数计算方法——采用该武将提案后献策点数+1，委任该武将进行政略时献策点数+2)

效果：

1、可以使用所有种类战斗技能

2、"××交易"类政策成功率上升

3、"武将人事"和"权谋术数"类政策成功率上升

大都督推举条件

发生条件：

1、该武将为自势力主将

2、自势力武将总数5人以上

3、该武将阶级为7以上

4、献策点数5以上

5、该武将在自势力仕官回合数超过21

效果：

1、大都督出击时，己方再出击数为正常情况2倍

2、"××交易"类政策成功率上升

3、"武将人事"和"权谋术数"类政策成功率上升

政略行动

政略画面中右下角的"残り命令回数"为玩家在政略行动时还可以使用的命令回数(绿色方块的数量即是还未使用的命令回数)，数量随玩家势力拥有的支配地域数而定，最低为1，最高为5。

提案：消耗一定数量所持金，采用手下主

将提出的两条政策，每次最多有四名武将随机提案，采用后消耗1次命令回数。

委任：委任1名武将进行政略，消耗全部命令回数（一般不建议选择这个指令）。

政策：消耗一定数量所持金，从拥有的政策卡片中选择1个并且使用，使用后消耗1次命令回数。（部分政策必须达成特定条件后才能使用）

武将配置：对支配地域的主将和准将进行配置，每个地域最多同时配置3名主角和3名准将（准将只能是大众脸武将），未配置的武将则在配置结束后自动解雇。该指令不消耗命令回数。

情报：查看各种详细情报，为战斗做好准备。该指令不消耗命令回数。

セーブ：保存当前游戏记录，最多可以同时保存3个记录。该指令不消耗命令回数。

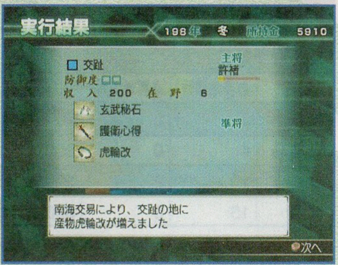
进行：结束政略行动，进入作战行动。

命令回数变化一览

支配地域数	最大命令回数
1	1回
2～3	2回
4～9	3回
10～15	4回
16以上	5回

注：防卫战败北后，支配地域数减少后也不会使命令回数减少

产物开发、获得和使用



游戏中每个地域都有2～4种产物，除英雄集结剧本的产物为每次进入游戏时随机分配外，其他所有剧本中每个地域的产物都是固定不变的，每个地域最初只能生产一种产物。必须使用"新产物开发"政策才能增加产物，不过要注意北平、西凉、南中和交趾四个地域的最后一个产物是不能直接开发的。

有了产物之后选择"装备品生产"政策即可生产出所需的装备品，每次只能获得1个装备品，除此之外还可以通过其他政策（各种交易、陵墓发掘和恐怖の大征发）或商人来访事件来获得装备品。

装备品每种最多可拥有9个，每装备1次即会消耗1个库存数量，库存数量减为0后便不能再使用这个装备品。

注：在争霸模式中将所有地域的产物全部开发后即可在自由模式中使用所有装备品。

作战行动

侵攻战：对指定地域发动侵攻战，注意被侵攻的地域必须与己方支配地域邻接，且己方支配地域配置有主将。

防卫战：防御敌方对己方领域的侵攻，被侵攻地域及其邻接地域配置的武将都可以选择出战，如果这些地域没有配置己方武将，该地域则会直接被敌人攻陷。（该区域有配置武将时即使玩家不参加防卫战，防卫战也有一定机率会防卫成功）

同盟国共斗：派出己方任意一名主将作为援军协助同盟国的侵攻战，战斗胜利后可以获得3000～5000金的报酬。

同盟国救援：派出己方任意一名主将作为援军协助同盟国的防卫战，战斗胜利后可以获得3000金的报酬。

情报：同政略行动中相同指令。

セーブ：同政略行动中相同指令。

战斗しない：不参加战斗，结束本季节行动进入下个季节。

战斗解说

1、战斗画面 Empires

A～武将头像	F～敌人名称、势力＆体力槽
B～武将体力槽	G～当前所在据点情况
C～武将无双槽	H～敌我双方兵力对比＆武将复出次数
D～剩余弓矢数	I～剩余制限时间
E～击破数	J～战场缩略地图

2、战斗的制限时间、胜利和败北条件 Empires

侵攻战

制限时间：30分钟

胜利条件：击破敌方君主或制压敌军本阵

败北条件：己方本阵陷落或制限时间终了

防卫战

制限时间：15分钟

胜利条件：击破敌总大将或制限时间终了

败北条件：己方本阵陷落

注：战斗中选择撤退指令则会直接算作玩家部队败北；玩家使用武将被击破同样也算败北。

3、据点系统解说 Empires

本次354帝国的据点系统在原来353帝国的据点系统上做出了一定的变化，有以下几个特点：

A、每个据点最初都有4名据点兵长守卫

B、击倒据点附近的所有据点兵长和敌方武将即可制压据点（画面右上方小旗标识左侧为该据点我方据点兵长和武将数量，右侧为该据点敌方据点兵长和武将数量）

C、除敌本阵外，敌军其他据点都可以在没有与己方据点连接的情况下占领

D、不能与本阵连接的据点为孤立据点，很容易被攻陷

E、己方据点控制区域在缩略地图上显示为蓝色区域，在该区域战斗时己方部队能力上升

F：己方据点控制区域在缩略地图上显示为红色区域，在该区域战斗时敌方部队能力上升

G：敌我双方据点交界区域在缩略地图上显示为灰色区域，在该区域战斗时对敌我双方部队能力无影响

H：据点兵长会为在据点范围内战斗的己方士兵和武将回复体力、增加攻击力和增加防御力

地方据点兵长为士兵回复体力

I：让己方据点（不能为孤立据点）与敌本阵邻接，之后再击破敌本阵周围的据点兵长和武将才能制压敌本阵。注意在攻打敌君主所在地域时，敌君主只有在己方据点与敌本阵邻接时才出现

J：在己方据点未能与敌本阵邻接的情况下击破敌本阵的据点兵长，敌本阵会不断出现新的据点兵长和士兵

当画面中出现图中的提示文字时即表示此时还无法制压敌方本阵

K：己方据点中央每隔一定时间即会出现各种回复道具和能力强化道具，其中最有用的莫过于曾在 353 猛将传中出现的阿斗，效果为 60 秒内无双槽无限

图中绿色包裹中的即是出现机率极低的超强道具"阿斗"

L：全体地图上△标志的据点为攻击据点，□标志的据点为防御据点，○标志的据点为补给据点或本阵

4、武将再出击、捕缚 Empires

战斗中除玩家控制武将以外，所有敌我双方武将在撤退后一定时间即会在本阵再次出现。画面右上方兵力对比左右两侧的数字即是表示敌我双方武将再出击的次数，撤退的武将再次出现时相应势力的数字即会减少，数字减为 0 时该势力的撤退武将就不能再次出击了。

战斗时在己方支配区域将敌武将击破或者将兵力 1000 以下的武将击破即可将该武将捕缚，被捕缚的武将在此次战斗中不能再次出击，在战斗胜利后即可对捕缚的武将进行处置。另外，己方武将也是有可能被敌方捕缚的，但是只要战斗胜利的话被捕缚武将就会自动被释放。

注：武将再出击次数与战斗地域的防御度相关，防御度越高的地域，战斗时武将再出击次数越高。

5、军团行动变更 Empires

本次 354 帝国中玩家可以变更己方其他武将部队的行动方针，按 START 键进入情报画面后，选择军团情报后即可更己方军团行动，共有以下 5 种行动方针可以选择

敌将击破：以敌方特定武将为攻击目标

己方援护：与指定的己方武将共同行动

据点攻击：以敌方特定据点为攻击目标

据点防御：在指定的己方据点附近防守

委任：让军团长根据战场情况自行确定行动方针

另外，在战斗时用十字键也可以直接更改全军行动方针，4 个方向分别对应以下行动方针

十字键↑：全军突击指令

十字键↓：全军防御指令

十字键→：全军自行决定行动方针

十字键←：全军集结到玩家武将所在位置

6、战场策 Empires

每场战斗种玩家可以使用两种战场策，战场策根据效果分为战场工作、部队补强和战场计略三种，其中战场工作和部队补强两种战场策只要选择后马上就会起效，而战场计略则是需要武将在战斗中使用后才会发挥效果。注意战场策必须在战斗开始之前使用，战斗进行途中是不能使用的。

战场策的获得是根据玩家在政略行动时使用的政策获得，一次最多只能同时拥有 5 种战场策（种类可重复），使用之后才能再获得其他战场策。

注：战场策的使用对战斗的影响相当大，特别是战场工作中"据点半数确保"这个策略，在己方处于劣势的战斗中使用，往往能使一场原本很困难的战斗变得十分简单。

7、敌掉落道具机率一览 Empires

对象	道具 1 机率	道具 2 机率	道具 3 机率	道具 4 机率	道具 5 机率	道具 6 机率
武将	肉馒(85%)	肉馒 2 个(8%)	骨肉(4%)	烧鸡(2%)	华佗膏(2%)	–
虎战车	肉馒(50%)	肉馒 2 个(10%)	老酒(10%)	战神之斧(10%)	战神之铠(10%)	玉玺(10%)
木牛	肉馒(5%)	肉馒 2 个(40%)	骨肉(30%)	烧鸡(10%)	华佗膏(10%)	觉醒印(5%)
兵长	弓矢(20%)	老酒(20%)	战神之斧(25%)	战神之铠(15%)	韦驮天靴(15%)	玉玺(5%)

注 1：兵长掉落道具的机率与玩家使用武将的"运"能力高低相关，这里列出的数据只是表示兵长掉落道具后，这几种道具的出现机率；另外，装备馒头袋的情况下击败兵长时，有 10%的机率掉落肉馒。

8、战利品获得 Empires

战斗结束后，无论战斗结果是胜利还是败北，玩家都可以获得一定数量战利品（战利品获得数量与游戏难度相关，修罗难度下一场战斗结束后最多可以获得 12 个战利品），战利品根据外形不同分为以下 4 种：

红色宝箱：提升武将攻击力或防御力，提升数值从 1 到 8 不等。

蓝色宝箱：武器附加能力，用来对 LV1～LV3 武器进行改造，如果使用 LV4 武器战斗结束后就不会获得蓝色宝箱，一场战斗结束后最多可获得 6 个蓝色宝箱。

红色宝袋：金 100，每个固定获得 100 金。

蓝色宝袋：提升武将体力和无双最大值，提升数值为 10 或 20。

注 1：战场上的所有木箱和罐子击破后都不会出现任何道具，而且是否击破这些木箱和罐子并不影响战斗结束后战利品的获得，所以战斗时大家就不用理会战场上木箱和罐子了。

注 2：自由模式中战斗胜利后不会获得红色宝袋。

9、俘虏处遇 Empires

战斗结算完毕后即是对捕缚的敌方武将进行处置，可以选择以下三种处置方式——

登用：即是消耗一定数量金钱将该武将纳为己方武将，登用武将的阶级越高所需金钱越多，另外还会出现部分武将不愿被登用的情况（如击败刘备后，张飞和关羽是肯定不会答应登用要求的），此时就只能选择其他处置方式了。

放逐：将该俘虏武将放回其原本所属势力，如果该势力已经灭亡，该武将则会成为在野武将。

处断：处死俘虏武将，只有在最初环境设定的武将死亡中选择"あり"后才会出现该处置方式，被处死的武将在之后这一遍游戏中不会再出现。

武器系统解说

游戏中武器总共分为刀剑、长柄和特殊 3 个种类，最初每个武将都只能使用 LV1 武器，必须使用锻冶政策提高己方势力的锻冶技术 LV 后才能使用高级别的武器。锻冶技术 LV 最高为 LV5，每个级别分别有以下效果。

锻冶技术 LV1：可以使用武将的 LV1 武器

锻冶技术 LV2：可以使用武将的 LV2 武器

锻冶技术LV3:可以使用武将的LV3武器
锻冶技术LV4:任意战斗中击破500人,战斗胜利后即可获得该武将LV4武器
锻冶技术LV5:战利品中的武器附加能力会出现更改武攻、重量和9连击的效果

每个武将的LV1~3武器在战斗结束后的武器改造中可以随意更换其附加的能力,每件武器最多可附加5项能力。由于重量和武攻都可以通过战利品来改造,弄出一把超强的LV3武器就相对容易许多了,而LV4武器就剩下击破100人自动获得觉醒印这唯一1个优点了。

注1:争霸模式中将锻冶技术提升到LV3之后即可在自由模式中使用所有武将的LV1~3武器。

注2:争霸模式中获相应武将的LV4武器后即可在自由模式使用该武将的LV4武器。

注3:已经取得过LV4武器的武将在新游戏时只需锻冶技术达到LV4,然后在任意战斗胜利后即可获得LV4武器。

注4:本作中所有武将的LV4武器能力与354和354猛将传中的LV4武器能力完全相同。

注5:大众脸武将在游戏中同样可以获得LV4武器,获得条件与无双武将获得武器条件相同,图为3种大众脸武将使用的LV4武器

全特殊战斗一览

游戏中选择英雄集结以外的剧本时,达成特定条件后即会发生特殊战斗,以下为5场特殊战斗详细情况

1、黄巾讨伐战(讨伐军 VS 黄巾党)

发生必要条件:

A——必须选择英雄集结以外的剧本
B——发生年代为184年
C——游戏开始后经过至少1个回合
D——玩家为张角以外其他势力
E——除张角、曹操、刘备和孙坚势力外,还存在其他势力
F——张角势力以外其他势力主将士兵数为2000以上(玩家操作武将士兵为0以上)
G——张角势力除张角、张宝、张梁外还有其他武将
H——张角、张宝和张梁三人兵力都在2000以上
I——张角势力支配2个以上地域
J——玩家势力未与张角势力同盟
战斗胜利后结果:
A——张角死亡,张角势力灭亡
B——张宝、张梁死亡,张角军其他武将全部成为在野武将
战斗败北后结果:
A——张角势力兵力翻倍(不能超过兵力最大值)

2、董卓诛伐战(连合军 VS 董卓军)

发生必要条件:

A——必须选择英雄集结以外的剧本
B——发生年代为185~191年之间
C——游戏开始后经过至少1个回合
D——玩家为董卓以外其他势力
E——除董卓、袁绍、曹操、刘备势力外,还存在其他势力
F——董卓势力以外其他势力主将士兵数为2000以上(玩家操作武将士兵为0以上)
G——董卓势力除董卓、吕布、张辽、貂蝉外还有其他至少2名武将
H——董卓、吕布、张辽和貂蝉四人兵力都在2000以上
I——董卓军出阵武将中的2名准将兵力在500以上
J——董卓势力有洛阳和长安两个地域
K——玩家势力未与董卓势力同盟
战斗胜利后结果:
A——董卓死亡,董卓势力灭亡
B——董卓军其他武将全成为在野武将
战斗败北后结果:
A——董卓势力兵力翻倍(不能超过兵力最大值)
B——董卓势力发动侵攻战机率上升

3、官渡之战(曹操军 VS 袁绍军)

发生必要条件:

A——必须选择英雄集结以外的剧本
B——发生年代为192~201年之间
C——游戏开始后经过至少1个回合
D——玩家为曹操或董卓势力
E——濮阳为曹操势力支配地域
F——邺为袁绍势力支配地域
G——曹操势力的支配地域中至少有1名主将配置位置为空闲
H——袁绍势力支配2个以上地域
I——曹操势力与袁绍势力不是同盟
玩家为曹操势力时追加条件:
A——夏侯敦为曹操势力所属武将
B——曹操势力主将3名以上,且玩家操作武将以外2人兵力在2000以上
C——张颌为袁绍势力所属武将,且兵力在2000以上
D——袁绍势力兵力500以上的主将至少有1人,准将至少有3人
E——曹操势力至少还能登用1名武将
玩家为袁绍势力时追加条件:
A——袁绍势力主将3名以上,且玩家操作武将以外2人兵力在2000以上
B——夏侯敦为曹操势力所属武将,且兵力在2000以上
C——曹操势力兵力500以上的主将至少有1人,准将至少有3人
玩家军胜利后结果:
A——对方势力兵力减少30%
B——战斗中发生张颌叛变事件,且玩家为曹操势力时,张颌成曹操军所属武将
玩家军失败后结果:
A——对方势力兵力翻倍(不能超过兵力最大值)
B——袁绍势力发动侵攻战机率上升(玩家为曹操势力时)

4、赤壁之战(连合军 VS 曹操军)

发生必要条件:

A——必须选择英雄集结以外的剧本
B——发生年代为202~209年之间(包括209年)
C——游戏开始后经过至少1个回合
D——吴军势力至少支配江陵、柴桑、建业三个地域中任意一个地域
E——曹操势力支配6个以上地域
F——曹操势力与吴势力支配地域邻接
G——全国剩余势力不满10个
玩家为曹操势力时追加条件:
A——曹操势力主将3名以上,且玩家操作武将以外2人兵力在2000以上(玩家操作武将士兵为0以上)
B——周瑜为吴势力所属武将
C——吴势力除君主和周瑜以外,还要有至少1名主将兵力在2000以上
D——吴势力至少有1名准将兵力在500以上
E——刘备势力至少有1名主将兵力在2000以上
F——刘备势力至少有1名准将兵力在500以上
G——曹操势力与吴势力、刘备势力都没有同盟关系
玩家为吴势力时追加条件:
A——吴势力主将3名以上,且玩家操作武将以外2人兵力在2000以上(玩家操作武将士兵为0以上)
B——周瑜为吴势力所属武将
C——刘备势力至少有1名主将兵力在2000以上
D——曹操兵力在2000以上
E——曹操势力除曹操以外,还有两名主将兵力在2000以上
F——曹操势力至少有3名准将兵力在500以上
G——曹操势力与吴势力不是同盟关系
玩家为刘备势力时追加条件:
A——吴势力主将2名以上,且兵力都在2000以上
B——刘备势力主将2名以上,且玩家操作武将以外1人兵力在2000以上(玩家

操作武将士兵为 0 以上）
C——曹操兵力在 2000 以上
D——曹操势力除曹操以外，还有两名主将兵力在 2000 以上
E——曹操势力至少有 3 名准将兵力在 500 以上
F——曹操势力与刘备势力不是同盟
玩家军胜利后结果：
A——敌势力兵力减少 30%
玩家军失败后结果：
A——对方势力兵力翻倍（不能超过兵力最大值）

5、夷陵之战（刘备军 VS 吴军）

发生必要条件：
A——必须选择英雄集结以外的剧本
B——发生年代为 210 年之后
C——游戏开始后经过至少 1 个回合
D——刘备军势力至少支配永安、襄阳、武陵、江陵、长沙五个地域任意一个地域
E——吴军势力至少支配襄阳、武陵、江陵、长沙四个地域中任意一个地域
F——刘备势力与吴势力支配地域邻接
G——全国剩余势力不满 9 个
H——刘备势力与吴势力不是同盟关系
玩家为刘备势力时追加条件：
A——刘备势力主将 4 名以上，且玩家操作武将以外 3 兵力在 2000 以上（玩家操作武将士兵为 0 以上）
B——陆逊为吴势力所属武将
C——吴势力除君主和陆逊以外，还要有至少 2 名主将兵力在 2000 以上
D——吴势力至少有 2 名准将兵力在 500 以上
玩家为吴势力时追加条件：
A——吴势力主将 4 名以上，且玩家操作武将以外 3 兵力在 2000 以上（玩家操作武将士兵为 0 以上）
B——诸葛亮为刘备势力所属武将
C——刘备势力除刘备和诸葛亮以外，还要有至少 2 名主将兵力在 2000 以上
D——刘备势力至少有 2 名准将兵力在 500 以上
玩家军胜利后结果：
A——敌势力兵力减少 30%
玩家军失败后结果：
A——对方势力兵力翻倍（不能超过兵力最大值）
注：所有特殊战斗在争霸模式中发生一次后即可在自由模式中选择，且自由模式的黄巾讨伐战和董卓歼灭战中玩家可以选择张角军和董卓军。

全政策一览

1、军资调达系政策 Empires

政策名称	费用	人德值	使用条件	效果
产业振兴·小	0	–	初期可用	获得 300 金
产业振兴·大	0	–	提案 / 委任	获得 300 ~ 700 金
南海交易	1000	–	吴越地方全支配	随机获得金 & 装备品
朔北交易	1000	–	河北地方全支配	随机获得金 & 装备品
西域交易	1000	–	西北地方全支配	随机获得金 & 装备品
南中交易	1000	–	巴蜀·南中地方全支配	随机获得金 & 装备品
领内视察	300	增加	初期可用	人德值上升（上升机率低）
民众援助	1000	增加	人德值 0 以上	人德值上升，且本回合防卫战中会出现义民兵（上升机率较高）
陵墓发掘	0	减少	人德值一定数值以下	获得金和装备品，恶政度增加
临时征税	0	减少	初期可用	征收 500 金，人德值减少

2、武装开发系政策 Empires

政策名称	费用	人德值	使用条件	效果
装备品生产	变更	–	初期可用	生产己方支配地域产物 1 个
品质改良·小	300	–	初期可用	指定己方支配地域某产物 LV 上升 1 ~ 5
品质改良·大	500	–	提案 / 委任	指定己方支配地域某产物 LV 上升 4 ~ 6
新产物开发	800	–	提案 / 委任	增加己方支配地域可生产的产物
刀剑锻冶	500	–	初期可用	刀剑锻冶技术上升 20
长柄锻冶	500	–	初期可用	长柄锻冶技术上升 20
特殊锻冶	500	–	初期可用	特殊锻冶技术上升 20
综合锻冶	2000	–	提案 / 委任	全锻冶技术上升 20
世纪の大德政	2000	增加	人德值一定数值以上	人德值上升，失去数量最多的一种装备品（装备品数量越多，上升率越高）
恐怖の大征发	0	减少	人德值一定数值以下	获得 1000 以上金，同时获得 9 个所持数量最少的产物

3、武将人事系政策 Empires

政策名称	费用	人德值	使用条件	效果
领内人材搜索	400	–	初期可用	搜索支配领域内的在野武将并且录用
全国人材搜索	600	–	提案 / 委任	搜索全国的在野武将并且录用
人材募集	1000	–	提案 / 委任	募集 5 名在野武将后选择 1 名录用
近邻人材登用	500	–	初期可用	赠送道具给自领在野武将或邻接地域敌将，并且将其录用为自军武将。
全国人材登用	700	–	提案 / 委任	赠送道具给全国区域的在野武将或其他势力武将，并且将其录用为自军武将。
武将锻练	600	–	提案 / 委任	己方 1 名武将武勋值上升

4、权谋术数系政策 Empires

政策名称	费用	人德值	使用条件	效果
短期同盟缔结	400	–	初期可用	与其他势力结盟一年（4 回合）
长期同盟缔结	1000	–	提案 / 委任	与其他势力结盟三年（12 回合）
共斗依赖	500	–	提案 / 委任	本回合内的战斗中会出现同盟势力的援军
降伏劝告	400	–	提案 / 委任	劝降 1 个势力，使其支配地域直接成为己方支配领域
同盟破弃	300	减少	提案 / 委任	解除和同盟势力的同盟关系
里切り工作	800	–	提案 / 委任	说服其他势力武将在本回合战斗中作为内应叛向我方
住民反乱	300	–	提案 / 委任	指定地域敌兵力和防御度下降
敌将谋反	400	–	提案 / 委任	说服其他势力武将谋反，成为独立势力
敌军诱引	600	–	提案 / 委任	让敌势力进攻己方支配地域
强行军	1000	–	提案 / 委任	本回合内可以对没有与己方支配地域邻接的地域发动侵攻战

5、征兵防备系政策 Empires

政策名称	费用	人德值	使用条件	效果
单将补充·小	200	–	初期可用	武将 1 人兵力回复 1000
单将补充·大	500	–	提案 / 委任	武将 1 人兵力回复 2000
单将补充·全	1000	–	提案 / 委任	武将 1 人兵力全回复
全将补充·微	500	–	初期可用	全武将兵力回复 500
全将补充·小	1000	–	提案 / 委任	全武将兵力回复 1000
全将补充·大	2000	–	提案 / 委任	全武将兵力回复 2000
地域防御改修	400	–	初期可用	提高 1 个支配地域的防御度
全领防御改修	1600	–	提案 / 委任	提高所有支配地域的防御度
兵士恩给授予	300	增加	人德值一定数值以上	全武将兵力减少 20%，人德值一定机率上升
临时征兵	3000	减少	人德值一定数值以下	全武将兵力全回复，人德值减少

6、战场工作系政策 Empires

政策名称	费用	人德值	使用条件	效果
敌军补充迟滞	300	–	提案 / 委任	战斗中敌军部队补充速度降低
自军补充加速	400	–	提案 / 委任	战斗中自军部队补充速度上升
敌领民造反	500	–	提案 / 委任	侵攻战时敌方领民造反与己方共同战斗
敌援军阻止	800	–	提案 / 委任	战斗中阻止敌方援军参战
据点半数确保	1000	–	提案 / 委任	以己方拥有半数据点的状态下开始战斗
据点中立化	1500	–	提案 / 委任	战斗开始后，敌我双方本阵以外的其他所有据点都为中立状态。
战斗时间延长	400	–	提案 / 委任	战斗制限时间增加 10 分钟
战斗时间短缩	1000	–	提案 / 委任	战斗制限时间减少 5 分钟
获得武勋增大	600	–	提案 / 委任	玩家操纵武将可获得 2 倍武勋值
谍报	100	–	提案 / 委任	战斗中在情报画面中选择敌军团时可得知其行动目标

7、部队补强系政策 Empires

政策名称	费用	人德值	使用条件	效果
虎战车投入	500	–	特定事件	战斗中己方增加虎战车部队
妖术师团雇用	300	–	提案 / 委任	战斗中己方增加妖术师团部队
虎使い团雇用	200	–	提案 / 委任	战斗中己方增加虎使团部队
藤甲兵团雇用	200	–	提案 / 委任	战斗中己方增加藤甲兵团部队
山贼兵团雇用	100	–	提案 / 委任	战斗中己方增加山贼兵团部队
木牛投入	500	–	特定事件	战斗中己方增加木牛部队
全军火矢配备	200	–	提案 / 委任	战斗中己方全弓兵使用火矢攻击
全军冰矢配备	300	–	提案 / 委任	战斗中己方全弓兵使用冰矢攻击

注：诸葛亮和月英为己方势力武将且配置在同一地域时在回合开始时即可获得"虎战车投入"和"木牛投入"这两个政策。

8、战场计略系政策 Empires

政策名称	费用	人德值	使用条件	效果
大火计	1600	–	提案 / 委任	发动后对敌全武将和士兵军造成伤害
一击捕缚	1600	–	提案 / 委任	发动后 30 秒内玩家武将能力半减，击倒敌将后必定捕缚成功
兵力回复	1200	–	提案 / 委任	战斗中己方全军团兵力回复
兵力削减	1200	–	提案 / 委任	战斗中敌方全军团兵力减少
伏兵	600	–	提案 / 委任	发动后敌武将周围出现己方士兵
说得	700	–	提案 / 委任	发动后敌方部分士兵变为己方士兵
鼓舞	400	–	提案 / 委任	发动后己方部队士气上升到最大值
神速	500	–	提案 / 委任	发动后 2 分钟内己方全军移动速度 2 倍
牛步	400	–	提案 / 委任	发动后 2 分钟内敌方全军移动速度和攻击频度减半
大喝	300	–	提案 / 委任	发动后敌方全军团士气降低

9、休养系政策 Empires

政策名称	费用	人德值	使用条件	效果
休养	0	增加 or 减少	提案 / 委任	人德值上升或减少

注：人德值高于 0 时使用修养政策后人德值 +1，人德值低于 0 时使用修养政策后人德值 –1

10、全提案政策修得武将一览 Empires

政策名称	修得武将
产业振兴·大	张辽 / 徐晃 / 曹仁 / 曹丕 / 孙权 / 孙策 / 大乔 / 刘备 / 姜维 / 星彩 / 袁绍
品质改良·大	徐晃 / 张颌 / 关羽 / 袁绍 / 左慈
新产物开发	夏候敦 / 司马懿 / 周瑜 / 诸葛亮 / 庞统 / 月英
综合锻冶	典韦 / 曹仁 / 太史慈 / 孙尚香 / 甘宁 / 周泰 / 魏延 / 左慈
全国人材搜索	曹操 / 甄姬 / 刘备 / 黄邵 / 徐庶
人才募集	夏候渊 / 太史慈 / 孙坚 / 小乔 / 凌统 / 赵云 / 关平 / 貂蝉
全国人才登用	司马懿 / 黄盖 / 大乔 / 星彩 / 袁术 / 李儒
武将锻练	典韦 / 许褚 / 庞德 / 甘宁 / 张飞 / 马超 / 魏延
长期同盟缔结	孙坚 / 赵云 / 貂蝉 / 华音 / 辛毗 / 张鲁
共斗依赖	曹丕 / 周瑜 / 孙权 / 小乔 / 凌统 / 费观 / 雍□
降伏劝告	曹操 / 吕蒙 / 孙策 / 关羽 / 黄忠 / 董卓 / 孟获
同盟破弃	关平 / 夏候尚 / 华雄 / 韩玄 / 韩遂 / 曹睿 / 马忠 / 李儒
里切り工作	甄姬 / 陆逊 / 吕蒙 / 庞统 / 董卓 / 程昱
住民反乱	张角 / 何仪 / 张宝 / 张梁 / 邓茂
敌将谋反	貂蝉 / 董卓 / 满宠 / 李傕
敌将诱引	郝昭 / 牛金 / 高翔 / 荀攸 / 蒋济 / 徐庶 / 张任 / 张苞 / 法正
强行军	许褚 / 马超 / 黄忠 / 姜维 / 夏候霸
单将补充·大	周泰 / 韦康 / 乐进 / 曹休
单将补充·全	张颌 / 吕布 / 徐盛 / 曹洪 / 张曼成 / 文丑
全将补充·小	夏候敦 / 庞德 / 孙尚香 / 王平
全将补充·大	夏候渊 / 张角 / 祝融 / 张卫
全领防御改修	张辽 / 黄盖 / 袁绍
敌军补充迟滞	阿会喃 / 侯选 / 沙摩柯 / 荀攸 / 田丰 / 李严
自军补充加速	孙坚 / 全琮 / 刘循
敌领民造反	郭嘉 / 严白虎 / 张梁 / 程远志 / 波才 / 刘辟
敌援军阻止	庞德 / 候成 / 胡车儿
据点半数确保	张辽 / 甘宁 / 孙策 / 月英 / 高顺
据点中立化	孙权 / 王平 / 严颜 / 徐荣
战斗时间延长	曹仁 / 纪灵 / 韩当 / 沮授 / 丁奉 / 法正
战斗时间短缩	郭嘉 / 郝昭 / 郭图 / 黄祖 / 蔡瑁 / 淳于琼 / 张英 / 赵昂 / 陶谦 / 杨修
获得武勋增大	司马懿 / 诸葛亮 / 刘备 / 沮授
谍报	徐晃 / 尹赏 / 郭嘉 / 马良 / 法正
妖术师团雇用	庞统 / 张角 / 左慈 / 张宝 / 张梁
虎使い团雇用	孟获 / 木鹿大王 / 孟优
藤甲兵团雇用	祝融 / 带来洞主
山贼兵团雇用	于毒 / 袁术 / 郭汜 / 严白虎 / 周仓 / 陈宫 / 廖化 / 陈兰 / 陈宫等
全军火矢配备	陆逊 / 黄盖 / 姜维 / 蒯良
全军冰矢配备	曹操 / 曹丕 / 月英 / 满宠
大火计	周瑜 / 陆逊 / 诸葛亮
一击捕缚	典韦 / 吕蒙 / 张飞 / 吕布 / 祝融
兵力回复	夏候敦 / 甄姬 / 太史慈 / 大乔 / 关平 / 于禁 / 程普
兵力削减	张颌 / 小乔 / 周泰 / 黄忠 / 王双 / 臧霸 / 潘璋
伏兵	贾诩 / 管亥 / 胡车儿 / 司马师 / 周鲂 / 徐荣 / 卞喜 / 雷铜 / 李儒 / 李典 / 吕公
说得	夏候渊 / 星彩 / 华音 / 简雍 / 薛礼 / 辛毗 / 邓艾
鼓舞	孙尚香 / 孟获 / 高览 / 徐盛 / 曹彰
神速	凌统 / 赵云 / 马超 / 吕布 / 曹睿
牛步	许褚 / 魏延 / 袁术 / 孙韶 / 孙礼 / 马岱
大喝	关羽 / 张飞 / 夏候霸

击破大量敌兵的方法

28 分中轻松击破 2329 人

1、侵攻中，战斗开始后直接突入敌军本阵

2、让己方其他军团在己方本阵或本阵附近据点防守

3、在己方据点没有与敌方本阵邻接的状态下，在敌方本阵击破敌兵

4、敌本阵附近会不断出现守备兵长和普通士兵，如此一来即可击破大量敌兵

快速提高武将攻防方法

1、首先选择争霸模式任一剧本开始游戏

2、占领会稽和交趾两个地域

3、分别将会稽的白虎秘石和交趾的玄武秘石开发成功

4、保存记录后退出游戏

5、选择自由模式进入任意关卡，选择"入门"难度

6、选择想要提升能力的武将进入战斗，战斗开始前装备"白虎秘石"和"玄武秘石"

7、使用上面提到的"击破大量敌兵的方法"，在任意战斗中即可快速而且轻松的提高武将的攻击力和防御力

千人斩达成后奖励

在任意关卡中击破 1000 人后武将会获得"真三国无双"称号，在武将的状态画面右上方会多出一个特殊标志，同时这个武将最大装备道具数 +1

低能力获得高数值武器附加能力方法

1、自由模式中进入任意关卡，选择"修罗"难度

2、选择想要取得武器能力的武将，装备想要改造的武器进入战斗

3、战斗开始后马上让操作武将被敌人击倒

4、战斗结束后可以获得 3 个战利品

5、由于自由模式中不会获得红色宝袋，所以很容易获得蓝色宝箱来改造武器，而且改造能力的附加值都是在 15 左右，如此在初期轻松获得高数值武器附加能力

快速取得多名武将 LV4 武器方法

1、争霸模式中选择英雄集结剧本进入游戏，选择"入门"难度，并且将统一期限和武将死亡设定为"なし"

2、占领全国 24 个地域，只留下西凉 1 个地域为敌方势力

3、此时保证己方三种锻冶技术都是 LV4 以上

4、在全国搜索武将，让所有无双武将成为己方势力武将

5、保存记录

6、攻打西凉，并且战斗中击破 500 人，战斗胜利后获得武将 LV4 武器

7、通关后保存系统记录

8、读取通关前的记录

9、之后只需重复步骤 6、7、8 即可轻松获得所有武将的 LV4 武器

快速获得理想的武器附加能力方法

1、进行争霸模式或自由模式中任意一场战斗(建议选择“难しい”难度)
2、在即将达成胜利条件时保存记录(剩余一个据点兵长或敌主将剩余体力极少时)
3、战斗胜利后如果获得的武器附加能力不好的话马上按 SELECT + START 键退回标题画面
4、读取战场记录达成胜利条件,直到获得理想的武器附加能力为止

同时取得 3 个数值为 20 的武器附加能力,哈哈哈

全 CG 取得

江东の情热 Empires

必要武将:
孙坚、孙尚香、孙权、孙策
发生时间:
战斗开始前
必要条件:
1、必须选择英雄集结以外的剧本
2、己方势力君主为孙坚
3、己方势力参加在濮阳的战斗
4、孙坚、孙尚香、孙权、孙策为己方武将
5、孙坚、孙尚香、孙权、孙策中任意 3 人为主军出阵武将

猛る血潮に Empires

必要武将:
孙策、孙权、周瑜、周泰
发生时间:
战斗开始前
必要条件:
1、必须选择英雄集结以外的剧本
2、己方势力君主为孙策
3、己方势力参加在建业的战斗
4、孙坚已经死亡
5、孙策、孙权、周瑜、周泰为己方势力武将
6、孙策、孙权、周瑜、周泰中任意 3 人为主军出阵武将

乱世の武とは Empires

必要武将:
曹操 or 曹丕、张辽、乐进
发生时间:
战斗开始前
必要条件:
1、必须选择英雄集结以外的剧本
2、己方势力君主为曹操或曹丕
3、己方势力与吴势力在合肥发生战斗
4、张辽、乐进为己方势力武将
6、张辽、乐进为主军出阵武将

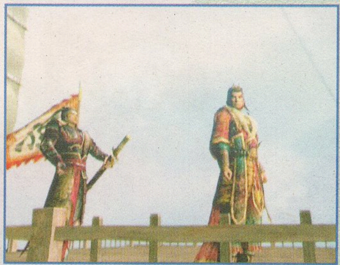
合肥へと进む Empires

必要武将:
孙坚 or 孙策 or 孙权、吕蒙、甘宁、凌统
发生时间:
战斗开始前
必要条件:
1、必须选择英雄集结以外的剧本
2、己方为吴势力
3、己方势力与魏势力在合肥发生战斗
4、吕蒙、甘宁、凌统为己方势力武将
6、吕蒙、甘宁、凌统为主军出阵武将

己あるがまま Empires

必要武将:
曹丕、孙权、司马懿
发生时间:
战斗开始前
必要条件:
1、必须选择英雄集结以外的剧本
2、己方势力君主为曹丕
3、曹操已经死亡
4、吴势力君主为孙权
5、己方势力与吴势力在许昌发生战斗
6、司马懿为己方势力武将
7、曹丕、司马懿为主军出阵武将

猛る血潮に Empires



必要武将:
孙策、孙权、周瑜、周泰
发生时间:
战斗开始前
必要条件:
1、必须选择英雄集结以外的剧本
2、己方势力君主为孙策
3、己方势力参加在建业的战斗
4、孙坚已经死亡
5、孙策、孙权、周瑜、周泰为己方势力武将
6、孙策、孙权、周瑜、周泰中任意 3 人为主军出阵武将

そびえたつ遗物 Empires

必要武将:
孙权、陆逊
发生时间:
战斗开始前
必要条件:
1、必须选择英雄集结以外的剧本
2、己方势力君主为孙权
3、曹操已经死亡
4、己方势力与魏势力在许昌发生战斗
5、陆逊为己方势力武将
6、孙权、陆逊为主军出阵武将

三代の梦 Empires

必要武将:
孙权、陆逊、周泰、诸葛亮
发生时间:
战斗开始前
必要条件:
1、必须选择英雄集结以外的剧本
2、己方势力君主为孙权
3、己方势力支配地域 5 以上，且支配地域数 3 以上的势力有 3 个
4、己方势力在永安与诸葛亮所属势力发生战斗
5、陆逊、周泰为己方势力武将
6、孙权、陆逊、周泰为主军出阵武将

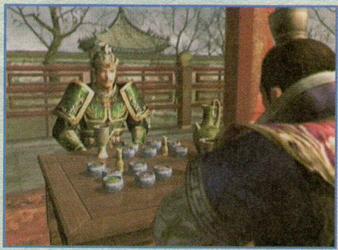
散りゆくものへ Empires

必要武将:
司马懿、曹仁、诸葛亮
发生时间:
战斗开始前
必要条件:
1、必须选择英雄集结以外的剧本
2、己方势力在天水与诸葛亮所属势力发生战斗
2、司马懿、曹仁为己方势力武将
6、司马懿、曹仁为主军出阵武将

そして天をしとつに Empires

必要武将:
孙权、陆逊
发生时间:
战斗开始前
必要条件:
1、必须选择英雄集结以外的剧本
2、己方势力与魏势力在天水发生战斗
3、诸葛亮、姜维为己方势力武将
4、诸葛亮、姜维为主军出阵武将

英雄二人 Empires

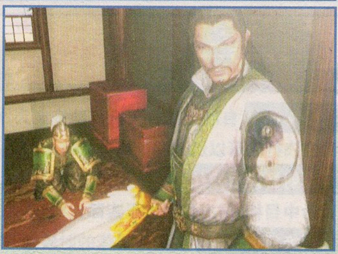


必要武将:
曹操、刘备
发生时间:
回合开始前
必要条件:
1、195～199 年之间
2、游戏开始后至少经过 3 回合
3、曹操为势力君主
4、刘备为势力君主
5、己方势力君主为曹操或刘备

桃园に起つ Empires

必要武将:
刘备、关羽、刘备
发生时间:
回合开始前
必要条件:
1、186 年以前
2、游戏开始后至少经过 1 回合
3、己方势力君主为刘备
4、关羽、张飞为己方势力武将
5、刘备、关羽、张飞所在地域相同

天下をあなたに Empires



必要武将:
刘备、诸葛亮
发生时间:
仕官
必要条件:
1、己方势力君主为刘备
2、诸葛亮加入为己方武将
3、己方势力支配地域数 10 以下
4、全国至少存在 5 个势力以上
5、已经发生国水镜先生告知卧龙、凤雏事件

王牌空战系列那就是王道啊！是男人就该玩 ACE ZERO 啊！但凡喜欢这个系列的玩家，都会喜欢翱翔在空中的战机，每次看到自己控制的 SU-37 腾空而起冲向蓝天，我就激动的浑身颤抖！只要能买一架片头中的黑色 SU-47，俺不就称霸世界了么？哈…哈…哈…哈…

ACE 系列和电影配乐媲美的背景音乐一直是小编梵天的最爱，西班牙斗牛曲风的吉他主旋律别有一番风味，从故事上来说 ACE COMBAT ZERO 相当于王牌空战 5 的资料篇，本作从另一个角度讲述贝尔卡战争的爆发，想要成为那个佣兵王牌飞行员——鬼神，就请读者先过目这篇包含了全部资料的 ACE ZERO 攻略吧！

■ 机　　种：	PS2
■ 游戏类型：	飞行模拟
■ 游戏厂商：	NAMCO
■ 发售日期：	2006 年 3 月 23 日
■ 文：	Akari、梵天
■ 责　　编：	梵天

游戏操作 SYSTEM

○	发射导弹或特殊兵装
□	放大雷达范围，按键力度越大，放大程度越大
△	以雷达中心由近至远更换锁定目标，按住△键可以观察锁定目标
×	发射机炮
L1	减速 & 刹车。按键力度与减速程度成正比
R1	加速，按键力度不同，加速程度不同
L2	横向水平向左转向
R2	横向水平向右转向
L3	遥杆控制机身飞行方向，类似飞行器的设定，普通操作时下为上升，上为下降，左右方向为飞机侧向翻滚
R3	调整视点，按下 R3 可切换视点
SELECT	选择切换特殊兵装
START	可观看任务要求，选择退出任务或重来，设定更改等

特殊操作 SYSTEM

L2 + R2 自动驾驶，飞机自动恢复为水平飞行状态，低空飞行时可以迅速调整机身状态

发射导弹后按住○键 切换为导弹视点，观察导弹是否命中目标，演出作用大于实际作用

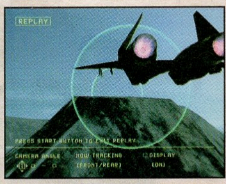
更换机体涂装 在选择机体的时候按 SELECT 键

全模式介绍 MODE

模式类 MODE

■CAMPAIGN	主菜单
■NEW GAME	新游戏，金钱，机体全部是初期状态
■SP NEW GAME	继承记录的新游戏，可进行多周目
■CONTINUE	继续游戏
■VS MODE	对战模式介绍

1P 和 2P 左右分屏对战，一共分为 7 关，战斗前可以更改 VICTORY COUNT——胜利分数，TIME SETTINGS——时间长短设定，本模式只能从玩家目前所拥有的机体中选择战机参加战斗。



全关卡介绍

STAGE1 两机夺旗战，有其它飞机加入战场，击破小岛中央的黄旗可得 800 分，旗帜会反复出现，先获得 3000 分的一方胜利。

STAGE2 1 VS 1 的单挑，击落对手得到 500 分，先获得 1500 分的一方胜利。

STAGE3 1 VS 1 的单挑，但双方只能携带 8 枚导弹和一发特殊兵装，击落对方得到 500 分，先得到 1000 分的一方获得胜利，脱离战斗区域机体爆炸。

STAGE4 1 人只有一发导弹，先钻完 25 个光圈并到达山洞尽头的一方胜利，很刺激的关卡。

STAGE5 本关会连续出现 ACE 王牌小队，先得到 1000 分一方获得胜利，自机被击落还可以重新投入战斗。击落 1P 或 2P 获得 10 分，击落一架 ACE 王牌飞机得 100 分。

STAGE6 在峡谷中攻击 JAMMER 目标，高度过高会被导弹击落，一个 500 分，先得到 1500 分的获得胜利，如果一方被击坠，对方就会得到 500 分。

STAGE7 各自带领三架飞机和对手决斗，击落对手自机得到 500 分，其他飞机分别为 100 分和 300 分，先达到 1600 分的一方胜利。

■FREE MISSION 自由模式介绍

通关一次后出现，可以自由选择已出现的关卡战斗，本模式下的金钱可以在其它模式中使用，另外还会继承 SP GAME 模式的评价和分数，自由模式有三条路线一共 54 个任务，另外还有全路线都完成才会出现的 SP MISSION，ASSAULT RECORDS 击落记录和 MEDALS 勋章都可以在这个模式中获得，这样就不用一次次的完成主线流程了。

资料类 MODE

■ACE STYLE　ACE 飞行的各种资料

FLIGHT DATA　玩家的资料

- □AIRCARAFT DATA　目前玩家所拥有的战机一览
- □RESULTS　当前流程的资料，包括游戏时间，自机和僚机破坏目标的数量，当前流程所处的路线

GALLERY　各种影音资料

- □ASSAULT RECORDS 击落记录
- □MEDALS　勋章一览
- □SCENE VIEWER　各段动画欣赏，一共有 33 段影像，三条路线全部通关即可全部入手
- □MUSIC PLAYER　音乐欣赏模式，一共有 42 首 BGM，这也是小编梵天最喜欢的模式

■GAMEDATA　SAVE/LOAD 储存和提取游戏记录

■OPTIONS　游戏设定，选择语言和字幕

菜单介绍 MENU

战前准备菜单

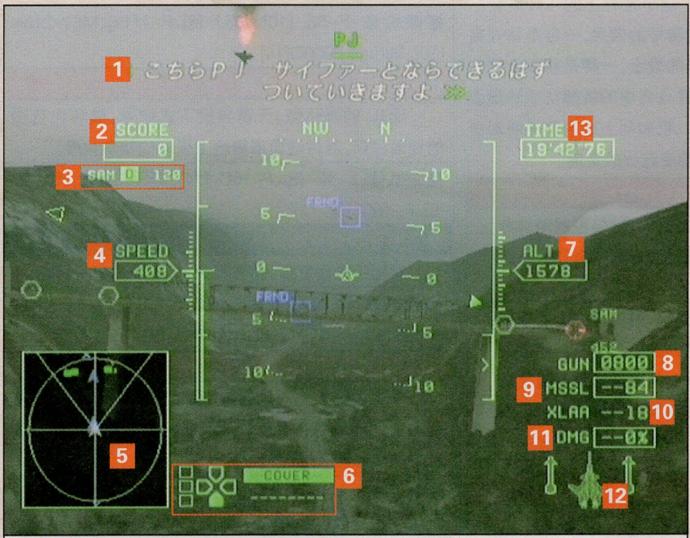
START MISSION	任务开始
HANGAR	机甲库，购买机体和特殊兵装
BRIEFING	任务介绍
ACESTYLE	机师资料
GAMEDATA	SAVE/LOAD
QUIT MISSION	退出任务

战斗菜单　战斗中按 START 键

RETURN TO GAME	回到游戏
REPLAY	重放前边的飞行演示
RETRY	重新开始任务
QUIT MISSION	退出任务
FLIGHT OPITONS	更改游戏操作

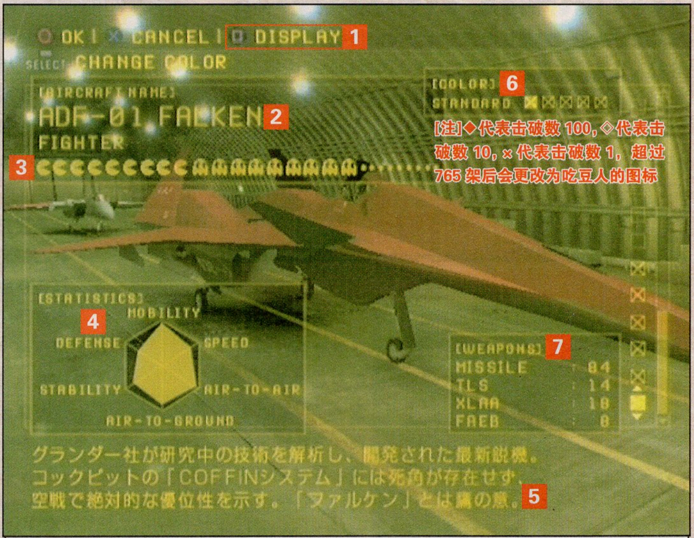
画面解析

战斗画面介绍



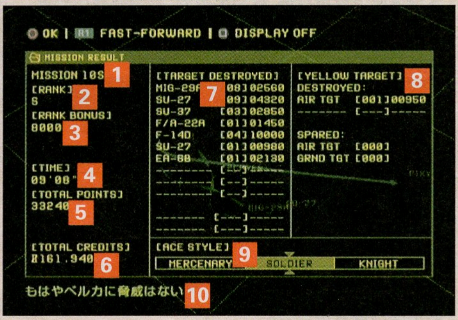
1 通讯内容
2 SCORE 累积分数
3 当前锁定目标的分数
4 SPEED 当前速度
5 小地图
6 当前战术指令
7 ALT 当前高度
8 GUN 机炮数量
9 MSSL 导弹残余数量
10 当前特殊兵装名称
11 机体受害程度
12 机体示意标志
13 TIME 时间

选机画面介绍



1 进入观察模式
2 机体名称
3 飞机击坠数
4 机体能力
MOBILITY　机动性
DEFENSE　防御力
STABILITY　定性
SPEED　速度
AIR-TO-AIR 空对空能力
AIR-TO-GROUND 空对地能力
5 机体介绍
6 机体涂装
7 该机体拥有的导弹数和特殊兵装的资料

战后评价



1 任务名称
2 RANK 评价级别 最高为 S 级
3 RANK BONUS 评价奖赏分
4 TIME 完成任务的时间
5 TOTAL POINTS 总分
6 TOTAL CREDITS 拥有的总钱数
7 TARGET DESTROYED 破坏的目标
8 YELLOW TARGET 破坏的黄色目标
9 ACE STYLE 机师类型
10 战后介绍

按 R1 可加速演示时机体移动，按□去掉菜单，按○确定

战术作战指令 BATTLE

分为攻击、援护、分散、特殊兵装四种战术指令，主要是针对僚机下达的指令，根据不同战况让僚机完成不同的战术目的，僚机是无敌的，除非是剧情强制被击坠，否则他们永远都会飞在蓝天上，不管多艰巨的任务都放心的交给他们吧，本作的僚机的机体是固定的，只能在战斗配置画面选择他们所携带的特殊兵装，在了解任务的主要打击目标后，只要装备对付打击目标的特殊兵装，再给予他们正确的指令就能在空战中发挥极大的作用。

■攻击 ATTACK ——方向键↑

基础指令之一，对僚机下达该指令后，他会在长机目视范围内自动寻找靠近雷达中心的目标，不更改其它指令的话，僚机会一直攻击该目标，直到目标被击破，这时你经常会在目视范围内看到目标有绿色的箭头，此时证明僚机已经锁定该目标并已经发射导弹攻击，在面对各个王牌 ACE 小队时，对僚机下达该指令会减少不少攻击压力，而且僚机击落敌 ACE 王牌飞行员也经常的事。僚

机击落的分数同样会累积在过关后的分数中，所以放心大胆的让他们去战斗吧！

■援护 COVER——方向键↓

默认的僚机指令，该指令下达后，僚机会优先攻击长机周围的敌机体和地面目标，如果没有威胁长机目标的情况下，他们会放弃攻击只是尾随长机飞行，反复下达该指令，僚机会更换威胁长机的目标，直到破坏该目标为止，多么忠诚的僚机！

■分散 DISPERSE——方向键←

本作对分散指令进行了细致的划分，分别是对空，任意，对地，僚机接受该指令后会在以长机为中心的一定范围内寻找攻击目标，每击破一个目标僚机都会更换到下一个目标，和游击战的战法有些类似，该指令下僚机只会重创敌人，可以让自机最后来收拾残局。

■特殊兵装 SP WPN——方向键→

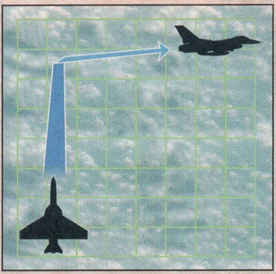
命令僚机使用特殊兵装攻击敌目标，该指令可以配合其它三个指令同时使用，首先要知道僚机所装备的特殊兵装的类型，如果让装备对地兵装的僚机去攻击空中的敌人是毫无效果的，另外下达指令的时机也很重要，比如 XLAA 这种长距离有效的对空特殊兵装应在遭遇敌机 2000 米外下达指令。正确的时机往往会得到意想不到的好效果。

飞行技巧

■身后攻击发射导弹

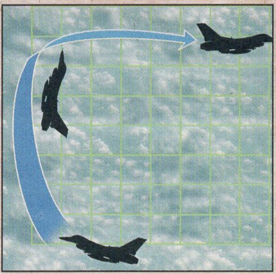
这是空战的基本原则，绕到敌身后对其打击安全且成功率高，飞行速度越快，导弹初速就越快，给敌机的反应时间就越少，但敌机做侧向移动时命中率就会降低，飞机速度慢，导弹初速就低，这样很难命中高速移动的敌人。当然距离越近命中率越高。

■快速转向



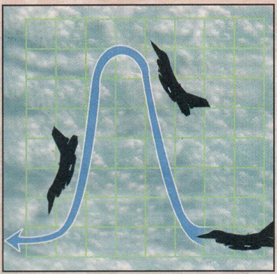
侧向转身 90 度后，拉下摇杆同时加速，飞机会迅速向侧向飞行，机动性越高的机体回旋半径越小，SU-47 可以做到 0 半径回旋，回旋降低速度时稳定性不高的机体会出现颠簸。

■垂直翻滚



首先下拉摇杆，抬起机头后上升，等机身转为下降后，再 180 度水平翻滚至正常飞行状态，该动作不受机体机动性的影响且半径比较小，空中缠斗，对地面目标来回俯冲打击经常用到这个动作。不过要留意和地面的高度差。

■眼睛蛇机动



这个由前苏联飞行员驾驶改装后的 SU27 完成的特技动作，对驾驶技巧和机动性都有很高的要求，眼睛蛇机动为飞机垂直爬升，然后突然向下俯冲，利用飞机在爬升过程中“失速”原理让飞机高速下坠，然后依靠驾驶技巧和机体机动性进行修正以恢复到正确状态。

路线分支 ACE STYLE

正如片头中 PIXY 所说，这个世界上的飞行员有三种：一种是追求金钱和最强的称号的佣兵，一种是恪守自己的骄傲，能够准确掌控战局的战士，一种是将骑士精神发扬广大的骑士，决定玩家在战场中的机师类型的重要依据就是黄色目标的击破数，就如同上边的表格所示击破不同数量的黄色目标可以改变流程的走向。

红色 TGT 目标	任务必须破坏的目标
绿色目标	非必要打击目标，破坏可以增加分数，另外王牌飞行员的机体大都是绿色目标
黄色目标	无威胁的目标，例如地面上的仓库，风车等，另外空中目标受创后会变成黄色目标，并自动撤离空战区域
蓝色目标	友军单位，丧尽天良的玩家可以考虑攻击一下，不过是没有效果的

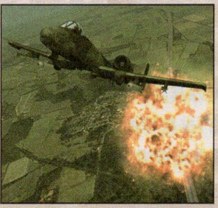
MERCENARY	SOLDIER	KNIGHT
佣兵	战士	骑士
击破所有黄色目标	击破半数黄色目标	不击破黄色目标

三条路线的完成方法

每完成一关后系统都会根据玩家击落黄色目标的数量给出 ACE STYLE 的走向，相同关卡下不同的机师类型遭遇的敌人也不同，要想将 FREE MISSION 中的关卡都打出来，就要三条路线都走一遍，完成全路线最好的办法是先走佣兵或骑士，然后走战士路线，不要想着一会走战士一会走佣兵，这样不利于收集全关卡，三条路线中最难走的是战士路线，应根据每关的走向来更改打击黄色目标的数量。

特殊兵装 SPECICAL WEAPON

对地攻击型



■RCL 火箭弹

无诱导连续发射小型火箭，爆炸后有一定的杀伤范围，除了打击地面目标和空中大型目标，其它情况毫无用武之地。

搭载机体：J35J [8]、F-1 [10]、MiG-21bis [8]、MiG-29A [10]、A-10A [16]、JAS-39C [12]

■NPB 纳帕姆炸弹

无诱导投下式炸弹，可在地面散布可燃物体，沿着弹方向造成带状伤害，但实用性不高，连 YF-23A、Su-37 这样的强动机体都有这样的兵装，有点找平衡的感觉。

搭载机体：F-5E [8]、F-4E [10]、F-14D [14]、YF-23A [12]、Su-37 [18]

■UGB 无诱导炸弹

无诱导投下式炸弹，破坏对一定范围的地面目标，实用性同样不佳。

搭载机体：F-5E [10]、J35J [8]、F-1 [12]、MiG-21bis [10]、Mirage 2000D [14]

■UGBL 大型无诱导炸弹

UGB 的强化型，无诱导投下式炸弹，破坏大范围的地面目标，对付地面密集地上设施的特殊兵装。

搭载机体：F-4E [8]、F-16C [14]、MiG-31 [12]、Su-27 [8]、F-15C [10]

■GPB 诱导贯穿炸弹

对地锁定后发射，威力极大，只能攻击单个目标。

搭载机体：F-20A [8]、Mirage 2000D [10]、F-14D [10]、F-15E [14]、F-117A [16]、F/A-22A [12]

■FAEB 燃料气化炸弹

杀伤力巨大的对地兵器，虽然无法诱导，但破坏范围非常大破坏力几乎可以摧毁任何在攻击范围的地面设施，极强的对地兵装。

搭载机体：A-10A [10]、X-29A [4]、F-15S/MTD [8]、Su-37 [8]、ADF-01 [8]

■SFFS 自锻小弹道杀伤弹

落下过程中分散成无数碎片攻击的无诱导炸弹，投放高度越高，范围越大，威力就越小。

搭载机体：Su-27 [12]、F-2A [14]、F-15E [14]、Typhoon [12]、Su-47 [16]

■XAGM 高性能空对地导弹

可同时锁定攻击四个地面目标，飞到目标上空用垂直弹道向下攻击目标，成功率极高，只是射程比较短。

搭载机体：MiG-29A [12]、F-20A [12]、A-10A [18]、Mirage 2000D [14]、F-16XL [14]、X-02 [16]

■LASM 远程反舰导弹

射程高达 2800 米，这点是对地兵装之最，攻击力很高，舰艇单发命中即可解决。

搭载机体：F-1 [10]、F/A-18C [10]、Tornado GR.4 [12]、F-2A [12]、F-35C [14]、Rafale M [14]

■LAGM 远程对地导弹

长距离的对地攻击导弹，以着弹点为中心非常广的范围内都有伤害力。

搭载机体：F-16C [8]、EA-6B [8]、X-29A [10]、F-117A [12]、EA-18G [10]、Su-32 [14]

■SOD 自主投弹式爆弹

锁定目标后投出飞行体，飞行体到达目标上空自爆成无数小型炸弹，具有带状攻击范围的对地兵装。

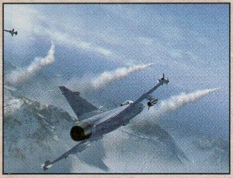
搭载机体：F/A-18C [12]、JAS-39C [14]、F-35[16]、Rafale M[14]、Typhoon[16]、F-15S/MTD[16]、F/A-22A [12]

■BDSP 小弹头散布式爆弹

向地面投放出无数小型炸弹，沿着飞行方向造成带状攻击范围的伤害。

搭载机体：F-16XL [8]、Tornado GR.4[12]、YF-23A [10]、Su-47[12]

对地攻击型



■SAAM 诱导式空对空导弹

射程 2000 的诱导追踪导弹，发射后对画面中的目标进行捕捉，目标脱离范围后可继续寻找目标，最多同时攻击两个目标，由于需要后期诱导使用性大打折扣。

搭载机体：J35J [8]、F-4E [6]、MiG-29A[12]、F-20A [10]、F/A-18C[8]、F-16XL[10]、F-15E[10]、Su-47[14]

■XMAA 高机动对空导弹(中距离)

射程相对较长(1500)的对空专用导弹，最大可同时锁定攻击四个目标。

搭载机体：F-16C [12]、Su-27 [16]、F-15C[16]、F-2A [20]、EA-18G[8]、Rufale M[16]、Su-32[12]、F/A-22A[18]

■XLAA 高机动对空导弹(长距离)

XMAA 的加强型，射程达 2500 的高机动对空导弹，最多可以同时锁定 4 个目标，锁敌追尾能力极高。

搭载机体：MiG-31[12]、F-14D[14]、JAS-39C[8]、Typhoon [14]、F-15S/MTD [14]、Su-37 [16]、X-02[14]、ADF-01[18]

■QAAM 高机动导弹

具有超高捕捉敌目标能力的对空导弹，目标回避后可以再次追踪，射程 800m。

搭载机体：F-5E [4]、MiG-21bis [6]、MiG-31 [10]、EA-6B[4]、F-15C[14]、X-29A[10]、F-117A[8]、F-35C [10]、YF-23A[12]、X-02[14]

其它类型

■ECMP 电子干扰系统

降低敌方导弹的命中率，携带 ECM 兵装时，战术指令会出现 ECM 的方格，当僚机在一定范围内就会显示 ON，这时敌方的导弹命中率会降低，但不是完全失效，其中 ADFX-01 的 ECMP 系统比较特殊，发动时后方导弹完全失效，可谓是最强的 ECMP 系统了。

搭载机体：EA-6B[5]、Tornado GR.4[4]、EA-18G[6]、ADFX-01[8]

■TLS 战术激光

只有 ADFX-01 和 ADF-01 拥有的特殊兵装，激光扫过的目标会立即被摧毁，射程高过 3000，应该说越远成功率越高，玩家的微操能力越强命中几率就越高，ADFX-01 的时间比较短，ADF-01 的激光射出时间就比较长，用好了绝对是最强攻击兵装。

搭载机体：ADFX-01[7]、ADF-01[14]

■MPBM 多功能炸裂弹

ADFX-01 独有的兵装，攻击射程远，追尾能力强，空中，地面目标全适应，攻击范围和攻击力可以用小型核弹来形容，如果没有长时间的冷却时间，这应该是最强大的全功能特殊兵装了，没什么说的，买了 ADFX-01 就立即购买 MPBM 吧！

搭载机体：ADFX-01[8]

隐藏要素

★ 完成任意一条路线后主菜单出现 SP NEW GAME 模式，FREE MISSION 模式，SCENE VIEWER 模式，MUSIC PLAYER 模式。

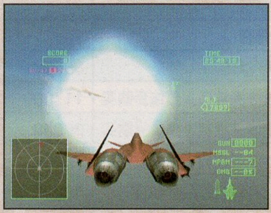
★ 佣兵，骑士，战士这三条路线每完成一条就会出现相应路线的特殊兵装。

★ 完成两条路线后，出现隐藏机体 X-02 Wyvern，完成三条路线出现隐藏机体 ADFX-01 Morgan 和 ADF-01 FALKEN，同时出现 MissionSP THE GAUNTLET。

★ HARD 难度任意路线通关后出现 EXPERT 难度，EXPERT 任意路线通关后出现 ACE 难度。

难度	一发导弹伤害率
NORMAL	36%
HARD	72%
EXPERT	100%
ACE	100%

★MissionSP THE GAUNTLET 任务介绍



三条路线都通关后，在 FREE MISSION 模式中出现最后的 SP 任务，该任务敌 ACE 小队会和玩家——战斗，跟据玩家击落 ACE 小队消耗的时间不同，ACE 小队出现的组合也不同(EASY 难度下时间间隔会更短)，本关随时都可以回到南边的基地补给，由于是连续和 ACE 小队缠斗，还是派上最强的机体装备最好的对空特殊兵装吧，这就是考验玩家真实能力的任务。

GELB 小队

↓

GELB 小队 1 分钟以内击破 → ROT 小队 → SCHWARZE 小队
GELB 小队 1 分钟～2 分钟以内击破→ GRUN 小队 → SHNEE 小队
GELB 小队 2 分钟以上击破 → INDIGO 小队 → SILBER 小队

↓

ESPADA 小队

↓

ESPADA 小队 1 分钟以内击破 → WIZARD 小队
ESPADA 小队 2 分～3 分钟以内击破 → GAULT 小队
ESPADA 小队 3 分钟以上击破 → SORCERER 小队

↓

ACE 难度下击倒 WIZARD 小队会出现 ACE4 代的主角机 Mobius

全勋章获得方法

DELIVERANCE BELL	完成 Mission06 后获得
GUARDIAN	Mission05 达成我方空降部队伤害最小的条件后获得
BROKEN SWORD	Mission09 地上设施全部破坏后获得
RAGNAROK	Mission15 快速击破重巡航管制机 XB-0 后获得
HE GOLD ANNWN	Mission17 破坏 V2 导弹发射基地所有设施，峡谷中的目标无视
BRONZE ACE	目标击破数达成 200 后获得
SILVER ACE	目标击破数达成 500 后获得
GOLD ACE	目标击破数达成 1000 后获得
MARKSMAN	机炮累计击落 5 架敌机获得
SMARPSHOOTER	机炮累计击落 15 架敌机获得
EXPERT MARKSMAN	航炮累计击落 50 架敌机获得
KNIGTH ACE	KNIGTH 路线通关后获得
SOLDIER ACE	SOLDIER 路线通关后获得
MERCENARY ACE	MERCENARY 路线通关后获得
SUPREME KNIGTH	通关时称号箭头到达 KNIGTH 最右边位置时获得
SUPREME SOLDIER	通关时称号箭头到达 SOLDIER 最中间位置时获得
SUPREME MERCENARY	通关时称号箭头到达 MERCENARY 最左边位置时获得
BRONZE WING	NORMAL 难度下全 54 关卡达成 S 评价后获得
SILVER WING	HARD 难度下全 54 关卡达成全 S 评价时获得
GOLD WING	EXPERT 难度下全 54 关卡达成全 S 评价时获得

■起飞和空中加油

个别几关之间有起飞和空中加油等要求，起飞只要一直按住加速键和下摇杆，速度足够时就会自动离开地面，空中加油则要保证飞机的速度和加油机的速度一致，如果玩家嫌麻烦的话，可以直接按 START 键跳过。

■战机买卖价格相同

卖出机体和购买机体的价格是相同的，没有卖出折价的设定。

■击落数累积

卖出的机体，击落数依然保留。

■全王牌机师图鉴推荐在 FREE MISSION 模式下拿

全机种,SP 涂装出现方法

机体名称	获得方法	购买价格	SP 涂装获得方法
F-5E	初期拥有	-	普通难度以上 1 关佣兵路线击落 Tiger 的 F-5E
J-35J	初期拥有	-	15 关击落 Espada 1 后入手
F-1	初期拥有	-	08A 关击落 56 号王牌机师
MiG-21bis	初期可以购买	8500	10 关佣兵击落 77 号王牌机师
Typhoon	Mission3 完成佣兵路线后购买	117000	击落 03 关佣兵路线的 Rot 小队
F/A-18C	Mission3 完成战士路线后购买	36000	第 10 关战士路线击落 Grun 小队
JAS-39C	Mission3 完成骑士路线后购买	72000	第 3 关击落 Indigo 小队
MiG-29A	Mission4A 过关后购买	30000	8 关分支 C 击落 61 号王牌机师后入手
F-20A	Mission4B 过关后购买	33000	击落 59 号王牌机师
F-16C	Mission4C 过关后购买	31500	第 10 关击落 Silber 小队后入手
A-10A	Mission5 过关后购买	40500	第 05 关击落第 38 号王牌机师
MIR-2000D	Mission5 过关后购买	49500	第 2 关击落第 8 号王牌机师
Su-37	Mission6 过关后购买	130500	第 6 关任意路线击落 Gelb 小队
EA-6B	Mission6 过关后购买	58500	击落 68 号王牌机师
TND-GR.4	Mission8A 过关后购买	81000	14A 击坠 Weihe 的 TND-GR.4
F-2A	Mission8B 过关后购买	95000	08A 关击落第 57 号王牌机师
X-29A	Mission8C 过关后购买	81000	04 关分支 A 击落第 33 号王牌机师 Hundert
F-15C	Mission9 过关后购买	87500	13 关骑士路线击落 114 和 46 号王牌飞行员
Su-27	Mission9 过关后购买	64000	04 关分支 C 击落第 27 或 28 号王牌机师
MiG-31	Mission10 完成佣兵路线购买	55000	Mission10 完成佣兵路线后
F-14D	Mission10 完成战士路线购买	76000	Mission10 完成战士路线后
F-4E	Mission10 完成骑士路线购买	14000	Mission10 完成骑士路线后
F-15E	Mission12 过关后购买	100000	14 关分支 B 击落 122 号王牌机师
Su-32	Mission12 过关后购买	115000	07 关击落 54 号王牌机师
F-35C	Mission14A 过关后购买	126000	ACE 难度 04B 关击落 29 号王牌机师 Moewe
F-117A	Mission14B 过关后购买	109000	13 关击落 116 号王牌机师
EA-18G	Mission14C 过关后购买	109000	Mission14C 过关后
RAFALE M	Mission15 过关后购买	103500	Mission15 过关后
F-15S/MTD	Mission16 完成佣兵路线购买	154000	Mission16 完成佣兵路线后
Su-47	Mission16 完成战士路线购买	167000	Mission16 完成战士路线后
F-16XL	Mission16 完成骑士路线购买	81000	Mission16 完成骑士路线后
YF-23A	Mission16 完成骑士路线购买	133000	Mission16 完成骑士路线后
F/A-22A	Mission18 过关后购买	181000	17 关击落 163 号王牌飞行员 Ritter 后入手
X-02 Wyvern	记忆卡有 ACE4 游戏记录或者完成两条路线后出现	215000	HARD 难度通关
ADFX-01 Morgan	完成 3 条路线	322500	EXPERT 难度通关
ADF-01 FALKEN	完成 3 条路线,记忆卡有 ACE4 游戏记录	430000	ACE 难度通关

169 名 ACE 王牌机师机体全图鉴获得方法

NO	关卡	路线	机师名字	战机	补充说明
000	01	佣兵	Tiger	F-5E	NORMAL 难度以上
001	01	战士	Blitz	J35J	NORMAL 难度以上
002	01	骑士	Dryade	F-4E	NORMAL 难度以上
003	01	任意	Regen	F-117A	难度 EXPERT 以上
004	01	任意	Wal	XB-70	ACE 难度下,击落最后两架 TGT2 以外的 TGT 目标后出现。同时出现 3 架 F-5E
005	02	佣兵	Glueck	MiG-21bis	NORMAL 难度以上
006	02	战士	Kritiker	F-1A	NORMAL 难度以上
007	02	骑士	Storch	A-10A	NORMAL 难度以上
008	02	任意	Wuerfel	Mirage2000D	NORMAL 难度以上
009	02	任意	Harpune	F-15E	ACE 难度下才会出现
010	03	佣兵	Rot 1	Typhoon	SP 涂装入手,剧情对手
011	03	佣兵	Rot 2	Typhoon	剧情对手
012	03	佣兵	Rot 3	Typhoon	剧情对手
013	03	佣兵	Rot 4	Typhoon	剧情对手
014	03	佣兵	Tausend	X-29A	B7R 空域出现
015	03	战士	Grun 1	F/A-18C	SP 涂装入手,剧情对手
016	03	战士	Grun 2	F/A-18C	剧情对手
017	03	战士	Grun 3	F/A-18C	剧情对手
018	03	战士	Grun 4	F/A-18C	剧情对手
019	03	战士	Grau Falk 1	TND-GR.4	NORMAL 难度以上
020	03	战士	Grau Falk 2	TND-GR.4	NORMAL 难度以上
021	03	骑士	Indigo 1	JAS-39C	剧情对手
022	03	骑士	Indigo 2	JAS-39C	剧情对手
023	03	骑士	Indigo 3	JAS-39C	剧情对手
024	03	骑士	Indigo 4	JAS-39C	剧情对手
025	03	骑士	Amsel	F-16XL	NORMAL 难度以上
026	04	分支 B	Bachstelze	F/A-18C	全灭地上的 TGT 目标
027	04	分支 B	Gabel 1	F-5E	击沉舰船 TGT 后出现在北侧
028	04	分支 B	Gabel 2	F-5E	击沉舰船 TGT 后出现在北侧
029	04	分支 B	Moewe	F-35C	ACE 难度下出现,F-35C 的 SP 涂装入手
030	04	分支 A	Elch	F-15C	迅速破坏 JAMMER
031	04	分支 A	Schakal1	Mirage2000D	不管 JAMMER,破坏其它的 TGT 目标
032	04	分支 A	Schakal2	Mirage2000D	不管 JAMMER,破坏其它的 TGT 目标
033	04	分支 A	Hundert	X-29A	ACE 难度下出现,击坠 X-29A 后 SP 涂装入手
034	04	分支 C	Wetterhahn	F-1A	击坠 5 架战机后在运河以北附近地域出现
035	04	分支 C	Absender	TND-GR.4	运河附近出现
036	04	分支 C	Postler1	Su-27	ACE 难度下击坠后,Su-27 的 SP 涂装入手
037	04	分支 C	Postler2	Su-27	ACE 难度下击坠后,Su-27 的 SP 涂装入手
038	05	任意	Fischer	A-10A	破坏全部地面目标后,击坠后 A-10A 的 SP 涂装入手
039	05	任意	Trinker	F-16C	难度 EXPERT 以上,击落一定数量的飞行 TGT 在东北方向出现
040	05	佣兵	Dichter	F-16XL	击落一定数量的空中 TGT 后出现
041	05	战士	Spieler	F-2A	击落一定数量的空中 TGT 后出现
042	05	骑士	Anwait	F-20A	击落一定数量的空中 TGT 后北方出现
043	05	任意	Schwan	MiG-31	ACE 难度下击落一定数量的空中 TGT 后出现
044	06	任意	Gelb2	Su-37	剧情对手
045	06	任意	Gelb1	Su-37	剧情对手
046	06	佣兵	Ibis	F-15C	地图以北出现
047	06	战士	Wolkenmeer	EA-18G	地图以北出现
048	06	骑士	Wildgane	F-14D	地图以北出现
049	06	任意	Wuerger	F-15S/MTD	ACE 难度下地图西南角出现
050	07	佣兵	Spuk	F-117A	任务开始后 7 分以内得到 5000 分以上,将东北区域的地上目标破坏后在地图右上出现
051	07	战士	Vampir1	F-20A	任务开始后 7 分以内得到 5000 分以上,将东北区域的地上目标破坏后在地图右上出现
052	07	战士	Vampir2	F-20A	任务开始后 7 分以内得到 5000 分以上,将东北区域的地上目标破坏后在地图右上出现
053	07	骑士	Iris	MiG-29A	任务开始后 7 分内得 5000 分以上,将西北区域的地上目标和 AH64 破坏后在地图左上出现

NO	关卡	路线	机师名字	战机	补充说明
054	07	任意	Mumie	Su-32	ACE 难度下将西南区域的地上目标和 AH-64 破坏后在西部出现,Su-32 的 SP 涂装入手
055	08	分支 A	Artist	EA-6B	NORMAL 难度以上出现
056	08	分支 A	Biene	F-1A	击落后 F-1A 的 SP 涂装入手
057	08	分支 A	Strom	F-2A	ACE 难度下击落后,F-2A 的 SP 涂装入手
058	08	分支 B	Zugvogel	J35J	NORMAL 难度以上出现
059	08	分支 B	Falter	F-20A	剩余 15 分钟时出现,F-20A 的 SP 涂装入手
060	08	分支 B	Quelle	JAS-39C	ACE 难度击破所有目标后出现
061	08	分支 C	Flamingo	MiG-29A	NORMAL 难度以上出现,击落后 MiG-29A 的 SP 涂装入手
062	08	分支 C	Kolibri	F/A-18C	我方运输机被击落后出现
063	08	分支 C	Woge	Typhoon	ACE 难度下我方运输机被击落后出现
064	09	佣兵	Roller	F-2A	NORMAL 难度以上,JAMMER 破坏后出现
065	09	战士	Habicht	F-15S/MTD	NORMAL 难度以上,JAMMER 破坏后出现
066	09	骑士	Fliege	X-29A	NORMAL 难度以上,JAMMER 破坏后出现
067	09	任意	Rabe	SR-71	NORMAL 难度以上,JAMMER 破坏后出现从地图中央向南逃走
068	09	任意	Bergnebel	EA-6B	ACE 难度下 破坏 EXCULIBER 周围的全部的发电设施后在该上空出现
069	10	佣兵	Schwarze Leader	MiG-31	剧情对手
070	10	佣兵	Schwarze 2	MiG-31	剧情对手
071	10	佣兵	Schwarze 3	MiG-31	剧情对手
072	10	佣兵	Schwarze 4	MiG-31	剧情对手
073	10	佣兵	Schwarze 5	MiG-31	剧情对手
074	10	佣兵	Schwarze 6	MiG-31	剧情对手
075	10	佣兵	Schwarze 7	MiG-31	剧情对手
076	10	佣兵	Schwarze 8	MiG-31	剧情对手
077	10	佣兵	Huckebein	MiG-21bis	SCHWARZE 队出现后,其会向东南方向逃走,击落后获得 MiG-21bis 的 SP 涂装
078	10	佣兵	Nachtigall	Su-47	SCHWARZE 队出现时会遇到
079	10	佣兵	Grau Wespe1	MiG-29A	剧情对手
080	10	佣兵	Grau Wespe2	MiG-29A	剧情对手
081	10	佣兵	Grau Wespe3	MiG-29A	剧情对手
082	10	佣兵	Grau Wespe4	MiG-29A	剧情对手
083	10	佣兵	Grabacr	Su-47	ACE 难度下,SCHWARZE 队出现后,迅速击落附近的 Nachtigall 后出现
084	10	战士	Schnee 1	F-14D	SP 涂装入手
085	10	战士	Schnee 2	F-14D	剧情对手
086	10	战士	Schnee 3	F-14D	剧情对手
087	10	战士	Schnee 4	F-14D	剧情对手
088	10	战士	Schnee 5	EA-6B	剧情对手
089	10	战士	Bergvogel	F/A-22A	NORMAL 难度以上出现
090	10	战士	Grau Kater	Su-27	随 Schnee 小队出现
091	10	战士	Grau Katze	Su-27	随 Schnee 小队出现
092	10	战士	Ofnir	F-15S/MTD	ACE 难度下出现
093	10	骑士	Silber 1	F-4E	剧情对手
094	10	骑士	Silber 2	F-16C	剧情对手
095	10	骑士	Silber 3	F-16C	剧情对手
096	10	骑士	Silber 4	F-16C	剧情对手
097	10	骑士	Silber 5	F-16C	剧情对手
098	10	骑士	Grau Orca 1	Rafale M	随 Silber 小队一起出现
099	10	骑士	Grau Orca 2	Rafale M	随 Silber 小队一起出现
100	10	骑士	Bergtaube	Mirage2000D	NORMAL 难度以上出现
101	10	骑士	Reiher	Su-37	ACE 难度下和 ACE 小队一起出现
102	11	佣兵	Pfau	Su-32	4 分钟以内全灭第一批 TGT,剩余时间在 17 分以后出现

NO	关卡	路线	机师名字	战机	补充说明
103	11	战士	Schauer	F-117A	4 分钟内全灭第一批 TGT,剩余时间在 17 分以后出现
104	11	骑士	Pelikan	A-10A	4 分钟内全灭第一批 TGT,剩余时间在 17 分以后出现
105	11	任意	Wolkenwand	EA-18G	击落一定数量的空中 TGT 目标后出现
106	11	任意	Sternchen	F-5E	ACE 难度下,快速击破第一批 TGT 目标,在二批 TGT 编队中出现
107	12	佣兵	Spatz	F-35C	全灭第一批目标(黄色目标除外)
108	12	战士	Lynx1	Su-27	快速击破所有的 TGT,还剩最后一个 TGT 时出现
109	12	战士	Lynx2	Su-27	快速击破所有的 TGT,还剩最后一个 TGT 时出现
110	12	骑士	Nebelbank	EA-18G	NORMAL 难度以上
111	12	任意	Trombe	Su-37	ACE 难度出现
112	13	佣兵	Riese	MiG-31	ACE 难度下击坠所有的 MiG-31 后中央机场以西付近出现(注 1)
113	13	战士	Beo	F-15E	任务开始就会在地图东北方向地面 TGT 集中区域附近出现
114	13	骑士	Mondlicht	F-15C	全灭出发位置西南方向的基地目标后,在空中出现并向南逃离,F-15C 的 SP 涂装入手
115	13	任意	Grani	YF-23A	中央基地以东上空出现后向南逃跑
116	13	任意	Schatten	F-117A	ACE 难度下,任务开始会在地图东南方向出现,随后从西南方向西北方向以高度 20000 米飞行,击落后 F-117A 的 SP 涂装
117	14	分支 A	Weihe	TND-GR.4	全灭地图西侧的 SAM、AA GUN,不要击沉舰艇
118	14	分支 A	Messer 1	JAS-39C	难度 HARD 以上,破坏一定数量地上 TGT 目标后出现
119	14	分支 A	Messer 2	JAS-39C	难度 HARD 以上,破坏一定数量地上 TGT 目标后出现
120	14	分支 A	Kranich	Rafale M	ACE 难度下地图北边出现
121	14	分支 B	Lanze	F-4E	地图北边
122	14	分支 B	Albatros	F-15E	破坏全部的地上设施后出现,F-15E 的 SP 涂装入手
123	14	分支 B	Adler	F/A-22A	ACE 难度下地图东边出现
124	14	分支 C	Eisente	MiG-21bis	快速全灭 EA-6B、2 架 F-14D、3 架 MIG-31 后,再击落 2 架增援的 F-15C
125	14	分支 C	Feinheit	Su-32	HARD 难度以上
126	14	分支 C	Lilie	YF-23A	ACE 难度下出现
127	15	任意	Espada 2	Rafale M	剧情对手
128	15	任意	Espada 1	J35J	击落后 J35J 的 SP 涂装入手
129	15	佣兵	Eisvogel 1	F-2A	击落 ESPADA 小队后出现的 2 架战斗机后出现
130	15	佣兵	Eisvogel 2	F-2A	击落 ESPADA 小队后出现的 2 架战斗机后出现
131	15	战士	Suerte1	Su-32	击落 ESPADA 小队后出现的 2 架战斗机后出现
132	15	战士	Suerte2	Su-32	击落 ESPADA 小队后出现的 2 架战斗机后出现
133	15	骑士	Komyeta1	F-16C	击落 ESPADA 小队后出现的 2 架战斗机后出现
134	15	骑士	Komyeta2	F-16C	击落 ESPADA 小队后出现的 2 架战斗机后出现
135	15	任意	Vulkan	B-2A	NORMAL 难度以上击坠 ESPADA 小队后出现
136	15	任意	Felsen	B-2A	NORMAL 难度以上击坠 ESPADA 小队后出现
137	16	佣兵	Sorcerer 1	F-15S/MTD	SP 涂装入手
138	16	佣兵	Sorcerer 2	F-15S/MTD	剧情对手
139	16	佣兵	Sorcerer 3	F-15S/MTD	剧情对手
140	16	佣兵	Sorcerer 4	F-15S/MTD	剧情对手
141	16	佣兵	Sorcerer 5	F-15S/MTD	剧情对手
142	16	佣兵	Sorcerer 6	F-15S/MTD	剧情对手
143	16	佣兵	Sorcerer 7	F-15S/MTD	剧情对手
144	16	佣兵	Sorcerer 8	F-15S/MTD	剧情对手
145	16	战士	Gault 1	Su-47	SP 涂装入手
146	16	战士	Gault 2	Su-47	剧情对手
147	16	战士	Gault 3	Su-47	剧情对手
148	16	战士	Gault 4	Su-47	剧情对手
149	16	战士	Gault 5	Su-47	剧情对手
150	16	战士	Gault 6	Su-47	剧情对手
151	16	战士	Gault 7	Su-47	剧情对手

NO	关卡	路线	机师名字	战机	补充说明
152	16	战士	Gault 8	Su-47	剧情对手
153	16	骑士	Wizard 1	YF-23A	剧情对手
154	16	骑士	Wizard 2	YF-23A	剧情对手
155	16	骑士	Wizard 3	YF-23A	剧情对手
156	16	骑士	Wizard 4	YF-23A	剧情对手
157	16	骑士	Wizard 5	F-16XL	剧情对手
158	16	骑士	Wizard 6	F-16XL	剧情对手
159	16	骑士	Wizard 7	F-16XL	剧情对手
160	16	骑士	Wizard 8	F-16XL	剧情对手
161	17	任意	Turm	F-35C	任务更新后不久从地图北面进入空域并向南飞行
162	17	任意	Bauer	X-29A	破坏一个 V2 的控制开关后,在隧道内部出现
163	17	任意	Ritter	F/A-22A	峡谷中击落 3 架以上战机,任务更新后在地图西侧出现
164	17	佣兵	Slon	YF-23A	任务更新后在峡谷附近空域出现
165	17	战士	Pyoshka	Typhoon	任务更新后在峡谷附近空域出现
166	17	骑士	Kon	F-14D	任务更新后在峡谷附近空域出现
167	17	任意	Springer	EA-18G	ACE 难度下出现
168	18	任意	Pixy	ADFX-02	剧情对手

注 1

1 地图中南部破坏黄色目标 STOARGE 及周围的 AA-GUN 和 SAM 后，击落上空出现的 MiG-31

2 破坏地图西南方的绿色目标和黄色目标 STOARGE，击落上空出现的 MiG-31

3 击破地图西边绿色目标旁的黄色目标 STOARGE，击落上空出现的 MiG-31，随后 Riese 会在中央机场以西附近出现

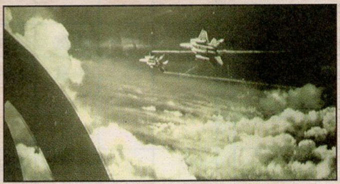
剧情图示攻略

ACE ZERO

哦？那个人？
嗯，那个人我认识。
那是很久以前的事情了
你知道吗？这个世界上有 3 种王牌，
一种是追求最强，
一种是恪守自己的骄傲，
一种是永远的任务优先，
而那个人，那个人是真正的王牌。

坐在我面前代号为"片翼的妖精"青年军人平静地向我讲述着那场战争，那场 10 年前发生在我现在所处位置上空的战争。他是我要寻找的那个人在那场战争中的搭档，或许应该说是我走访的所有人中距离那个人最近的人，那个人真正的名字从来没有在资料中出现，留下的仅仅是他的对手们对他敬畏的称呼——"鬼神"(DEMON)。

贝尔卡，曾经是一个幅员辽阔的强国，但是过度的领



土扩充使得国家变得不堪重负而陷入了经济危机。为了减轻国家的负担，在 1988 年，"联邦法"应运而出。这个法案允许了贝尔卡东部的几个郡独立出来，于是这些郡成立乌斯提奥(ウスティオ)共和国。但是这一法案并没有从根本解决贝尔卡的经济问题，反而使得早已虎视眈眈乌斯提奥共和国的欧希亚(オーシア)联邦开始趁机蚕食独立出来的共和国甚至贝尔卡本土。内忧外患下，贝尔卡人们陷入了经济危机的恐慌，就在这个时候，贝尔卡的极右势力获得了权力，他们要用武力让世界认识到——即便是经济危机中的贝尔卡，也不会听凭其他国家的摆布。

1988 年 3 月 25 日，贝尔卡凭借在乌斯提奥发现的大量天然资源，在短时间获得大量的军事物资，与此同时他们开始对邻国发动了侵略战，以其近乎无敌的空军对全世界宣战——这就是贝尔卡战争的起因。由于贝尔卡

的突然袭击，乌斯提奥损失了大半领土，空军更是所剩无几，在求助欧希亚援助的同时，乌斯提奥不得不雇用大量的外籍士兵以维护仅剩的土地……

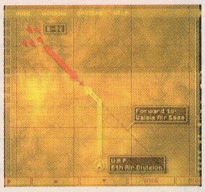
在这场战争结束后的 10 年，也就是 2005 年，相关的资料才渐渐浮出水面。作为记者的我，被这些资料中提到的一位代号为"鬼神"的雇佣兵所吸引。有关他的记录多次出现在大战中最重要的几场战斗中。到底这个人有什么过人之处？或许，我能通过他来获得贝尔卡战争不为人知的历史，但是，他现在又在哪里？我没有任何可以证明其生存的资料，甚至连他基本资料都没有。最后，我只好通过军方的几个朋友来寻找当年几场大战生存下来的王牌飞行员，希望可以从他们那里获得些有用的资料，那位代号为"片翼"(SOLO-WING)的青年就是其中之一。

基本流程示意图

剧情过场动画 → 关卡名称 → 战场任务介绍 → 进入格纳库 购买战机 → 进入格纳库 购买特殊兵装 → 选择出战 → 根据任务提示 击落 TGT 目标 → 任务更新时 完成新任务 → 特定情况下遭遇 敌 ACE 小队 → 战后任务评价 → 提示 SAVE → 进入下一关(反复)

Mission 01 GLACIAL SKIES 冻空の猎犬

任务介绍



1995.04.02
13:00

贝尔卡大规模的轰炸机群正向瓦雷空军基地逼近，他们的目的是要侵略乌斯提奥全国。瓦雷基地是乌斯提奥军最后的堡垒，一旦失守，乌斯提奥全土将会沦陷。一定要阻止住他们的进一步入侵。

目标敌人 B-52（800）、BM-335(750)、F4-E(180)、F5-E(170)、J35J(780)

◆注:( )内为击落该目标所获得的分数

初期敌人资料

空　　军:6	地　　面:0
红色目标:11	黄色目标:0
总　　数:17	

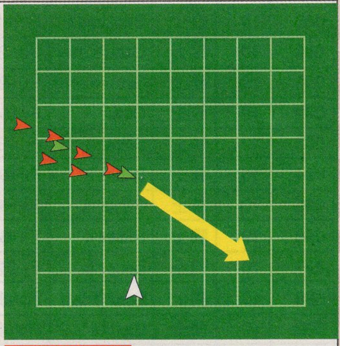
登场 ACE 小队 无

作战目的

1、随全队向北飞行
2、在敌机到达地图东边以前击落所有的轰炸机编队

作战要点

第一关基本上没什么难度，开始向地图中央加速飞行，尽早遭遇敌机展开战斗，虽然作战目的是阻止敌机到达地图东边，但时间方面却并不紧张，敌轰炸机分成四个编队，B-52 和 BM-335 都属于重型轰炸机，基本没什么速度，全灭护航的 F4-E、F5-E 后再击落它们。

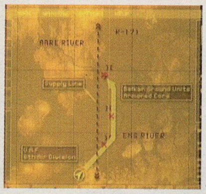


S 级评价要点 8850 分以上

ACE COMBAT ZERO THE BELKAN WAR

Mission 02 ANNEX 171 号线夺还

任务介绍



1995.04.15
10:20

确保地面运输，控制包括阿尔隆(アルロン)地区的 171 路线，此路线横跨亚雷(アーレ)河和埃姆斯(エムス)河，连结三座桥梁，现被贝尔卡装甲部队封锁。打破封锁，将通往我军和欧希亚军兵营的道路连通。

目标敌人 TANK (150)、APC (100)、SAM (120)、AA GUN(100)、F-1(880)、F-4E(540)、MIG-21BIS(730)、MIR-2000D(1000)

初期敌人资料

空　　军:7	地　　面:13
红色目标:18	黄色目标:20
总　　数:58	

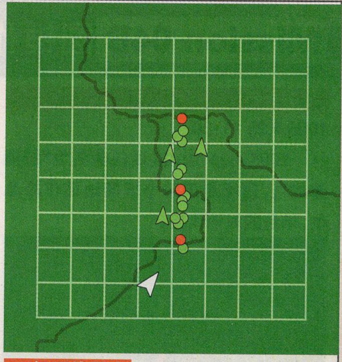
登场 ACE 小队 无

作战目的

击破所有的敌地面目标

作战要点

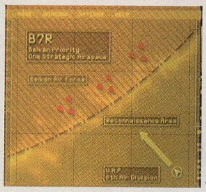
本关的地面目标数量相当多，推荐选择对地攻击强的战机和对地特殊兵装，地面的黄色目标数量相当多，可以在本关选择线路，开始要优先击落空中目标，随后由南向北扫荡地面目标，攻击地面目标时降低高度且减速锁定目标攻击可提高击破目标效率，地图北边的 SAM 导弹发射群威胁比较大，在没有强力的对地特殊兵装情况下小心战斗。



S 级评价要点 破坏地面和空中全部的绿色目标，4000 分以上

Mission 03 THE ROUND TABLE 圆桌

任务介绍



1995.04.15
11:20

作战司令部下达紧急命令，全队前往边境完成侦查任务，侦查目的地 B7R 空域现在贝尔卡空军的掌握下，除了要面对强大的贝尔卡空军外还要应付高强度磁场对通讯线路的干扰，在没有确认和敌军的正式接触时，不要轻易和敌军交战。

作战目的

入侵 B7R 空域内部

目标敌人 MIG-21BIS (170/220)、F-4E(180/240)、TND-GR.4(1310)

初期敌人资料

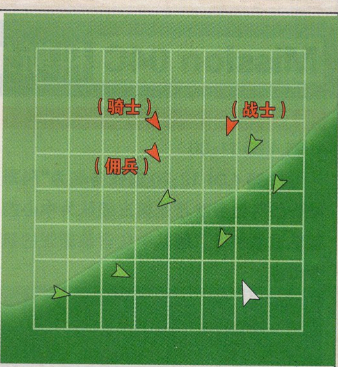
空　　军:10	地　　面:0
红色目标:0	黄色目标:0
总　　数:10	

登场 ACE 小队 佣兵路线:ROT 小队
士兵路线:GRUN 小队
骑士路线:INDIGO 小队

作战要点

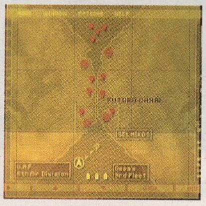
本战全是空中目标，两机装备对空特殊兵装，B7R 入口处和敌空军交手，敌机以两或三架为单位阻击玩家，逐个击破后飞向 B7R 空域遭遇敌王牌 ACE 小队。

S 级评价要点 全灭空中目标，佣兵路线 10960 分以上，战士路线 8080 分以上，骑士路线 9520 分以上



路线	ACE 小队名称	战机类型	攻略要点
佣兵路线	ROT 小队	4 架 JAS-39C	敌机机动能力弱，发射远距离对空特殊兵装 SLAA 将其击落
士兵路线	GRUN 小队	4 架 F/A-18C	正面迎敌前发射远距对空特殊兵装，冲散敌队形后两发导弹逐个击坠
骑士路线	INDIGO 小队	4 架 TYPHOON	敌机机动能力强，回避导弹能力高，另外携带 XLAA，远距离正面遇敌要提前做闪躲动作，击落他们需要一定的耐心

Mission 04 JUGGERNAUT 战域攻势作战计划 4101



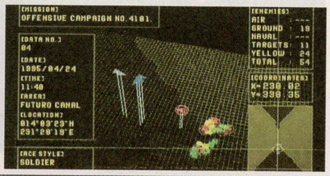
乌斯提奥军和欧希亚军决定联合发动大型作战计划，两军联合组成的部队和联合指挥部今后将称为“联合军”，作战计划名为“战域攻势作战计划 4101 号”。该作战的目的是保证联合军在弗图罗(フトゥーロ)运河的水路通道，分为三个局部空中作战任务，三个任务都可能遇到贝尔卡军强烈的抵抗，要慎重选择。

Mission 04A 盖尔尼科斯作战

任务介绍

1995.4.25 11:30

该任务名为“盖尔尼科斯作战”，目标是贝尔卡军的航空部队和港湾地区的地面作战单位，包含对空、对地两方面的战斗。



目标敌人 AA GUN (100)、SAM(120)、APC (100)、TANK (150)、F-20A (320)、J35J (170/220)、Mirage 2000D SCHAKAL (1000)、f-15c ELCH(1080)

初期敌人资料

空　　军:0	地　　面:19
红色目标:11	黄色目标:24
总　　数:54	

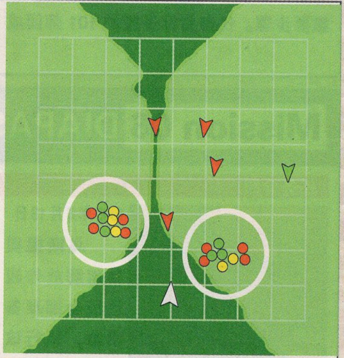
登场 ACE 小队 无

作战目的

击破所有的 TGT 目标

作战要点

先击落两架 F-20A，目标区域雷达会受干扰，只能靠目测攻击地面目标，敌目标分布在东西两个海岸上(对地攻击时，速度保持最低，高度低于 400，SAM 导弹的威胁会降至最低)，摧毁 JAMMER×4 后雷达恢复，击落前来增援的 J35J 和 F-20A 后破坏地面其他目标。



S 级评价要点 8 分钟之内结束战斗

Mission 04B 圆锤作战

任务介绍

1995.4.25 11:30

1995.4.25 12:00 该任务名为“圆锤作战”，目标是贝尔卡军的地面作战单位，单纯的对地作战。

目标敌人 AA GUN（100）、SAM（120）、TANK（150）、DESTROYER（600）、APC（100）、J35J（220）、F/A－18C（840）、F-5E GABEL（780）、FRIGATE（300）、SUBMARINE（400）

初期敌人资料

空　军：2	地　面：15
海　军：8	红色目标：20
黄色目标：15	总　数：60

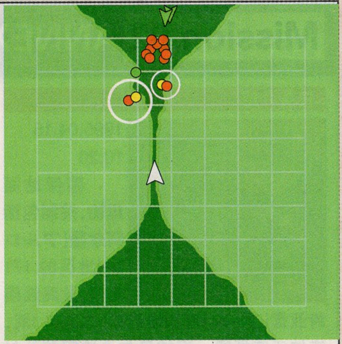
登场 ACE 小队 无

作战目的

击破所有的 TGT 目标

作战要点

本关会遇到大量陆地和海上目标，敌军主要集中在三个区域，海岸两旁的海军基地，以及入海口的舰队集群，敌海军基地有大量的 AA GUN 和少量的 SAM 导弹发射器，这里赚取不少分数，摧毁两个前哨目标后会遇到 F/A－18C，击落它后突击北边的海军战舰群，尽量不要突入战舰的雷达交叉区域，被敌舰重复锁定的滋味可不是好受的，当敌舰还有最后一艘时，北边还会飞来两架 J35J，不要丢下这个赚分的机会。



S 级评价要点 12000 分以上

ACE COMBAT ZERO THE BELKAN WAR

Mission 04C 科斯纳作战

任务介绍

1995.4.25 11:30

1995.4.24 12:20 该任务名为“科斯纳作战”，负责欧希亚第三舰队为中心的舰队试航护卫，舰队中包含最新锐的航空母舰。

目标敌人 F-1（230/300）、F16-C（620）、MIR-2000D（400）、F-20A（320）、TND-GR.4（410/540）、F-1 WETTERHAHN（800）、TND GR.4 ABSENDER（1180）

初期敌人资料

空　军：6	地　面：0
红色目标：0	黄色目标：0
总　数：6	

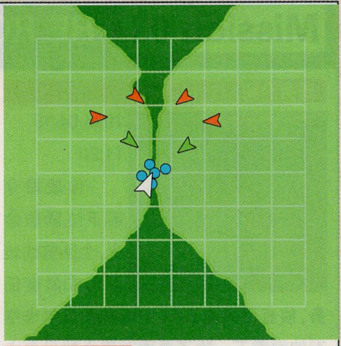
登场 ACE 小队 无

作战目的

保证友军舰队安全通过运河

作战要点

我军舰队会全速向地图北边移动，护航空军会兵分两路抵抗东北和西北方向袭来的 F-1、F16-C 的敌空军编队，推荐先前往西北方向的敌机，全灭初期这两个编队后地图东西两侧会出现 F-16C、F-20A、MIR-2000D，战斗时间不能拖长，不然我方战舰全被击沉任务就会失败，要尽快干掉攻击舰队的敌机，僚机可以设定成分散攻击空中目标，最后出现的 TND-GR.4 编队对舰队的伤害比较大，尽快将其击坠。

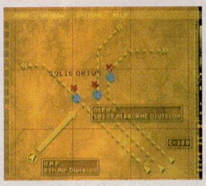


S 级评价要点 330 秒以内完成本关

ACE COMBAT ZERO THE BELKAN WAR

Mission 05 FLICKER OF HOPE 苍天に舞う希望

任务介绍



1995.6.12

05:50

山道“索里斯·奥尔图斯”（Solis Ortus）是靠近乌斯提奥首都迪雷克塔斯（ディレクタス－）的重要地区。欧希亚第 101 空降师团将被派往那里执行空降任务，从空中和地上奇袭贝尔卡军，是解放乌斯提奥全国的重要步骤。任务目标是援护 101 师团成功降落，歼灭敌军的战斗机群。街道居住着很多一般市民，作战的成功与否以及作战的过程也许会改变他们的命运，要小心应对。

目标敌人 AA GUN（100）、SAM（120）、TENT S（150）、TENT M（200）、F-20A（400）、F-16C（320）、F-16XL DICHTER（1020）、F-2A SPIELER（1080）、F-20A ANWALT（820）、A-10A FISCHER（860）

初期敌人资料

空　军：0	地　面：12
红色目标：12	黄色目标：7
总　数：31	

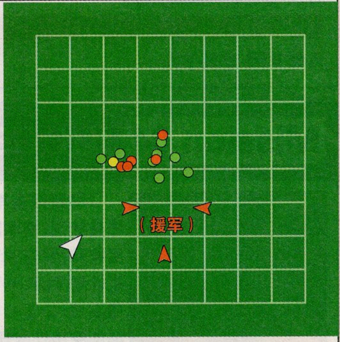
登场 ACE 小队 无

作战目的

掩护友军空降部队成功在预定地点降落，击破所有的 TGT 目标

作战要点

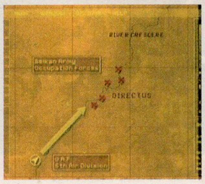
地面目标集中在两个据点，地面有大量的 AA GUN 和 SAM，持有 XAGM 对地特殊兵装可大大缩短对地打击目标所消耗的时间，同时可减少友军空降部队的损失，击破一定数量的地面目标后空中会出现大量敌机，外围出现 F-16C，南方出现 F-20A，保留剩余的地面 TGT 目标后集中打击空中目标。全灭敌空中力量后破坏剩余的地面目标。



S 级评价要点 540 秒以内完成本关

Mission 06 DIAPASON 解放への钟鸣

任务介绍



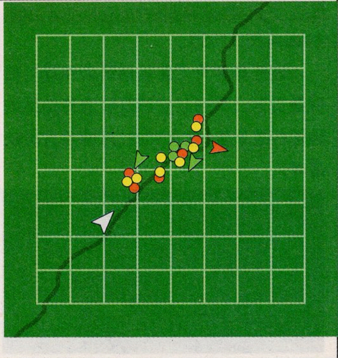
1995 年 5 月 13 日

乌斯提奥首都解放作战已经全部准备就绪，执行该任务的将是乌斯提奥空军第 6 航空师团。部队将分为 5 部分，向分布在横跨首都迪雷克塔斯的河流——盖雷斯凯莱河（グレ－スケレ川）周围的五个据点发动袭击。这 5 个地区是重要的行政设施，配备了强力的地面兵器，构成了贝尔卡的欧希亚方面军司令部，同时还有未确认的情报反映该地区附近配备了大量贝尔卡的空军部队。这场战役关系到欧希亚全土的解放，一定要努力。

目标敌人 APC（100）、AA GUN（100）、MIG-29A（400）、SAM（120）、TENT M（200）、CH-47（500）、A-10A（360）、SU-37 GELB（2770）、EA-18G（1140）、F-15C IBIS（960）、F-14D WILDGANS（1000）

初期敌人资料

空　军：6	地　面：4
红色目标：18	黄色目标：19
总　数：47	



登场 ACE 小队 GELB 小队

作战目的

击破所有的 TGT 目标

S 级评价要点 600 秒以内完成本关

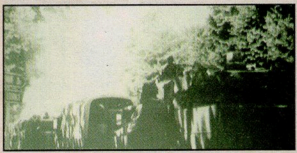
作战要点

击落 TYPHOON 后，破坏东南的地面目标后遭遇两架 MIG-29A，中央区域的地面目标位置比较隐蔽，很多都藏匿在建筑物后边，破坏的时候确认导弹不会被建筑物挡住再发射，另外小心不要撞在建筑物上，随后立刻击落对我方地面目标攻击的 A-10A，在雷达干扰区击落 MIG-29A 后会遇到 EA-18G，全部击落后雷达干扰区消失，全灭剩余的地面目标遭遇 ACE 王牌小队 GELB。本关之后可以购买 SU-37，一定要提前购买。

路线	ACE 小队名称	战机类型
三条路线相同	GELB 小队	SU-37 两架

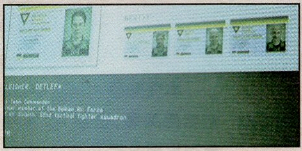
攻略要点：敌数量上没有多大的优势，只要小心 SU-37 的后射导弹即可

1995 年 5 月 13 日，这是一个乌斯提奥人民永远难以忘怀的日子，这一天，他们看到天上，一群群银色大鸟的缠斗，他们看到了世界最强的空军与一群为了自己的信仰而在天空翱翔的不羁雇佣兵。这张庆祝胜利的照片反映了战争的本质，从记录上我们无法判断谁对谁错，在



战争中，每个人心中都有自己正义与邪恶的天秤。没有人知道到底谁是受害者，谁又是加害者。那么所谓的"和平"又是什么呢？这些都是历史中不断有人提出却没有人能够回答的问题。

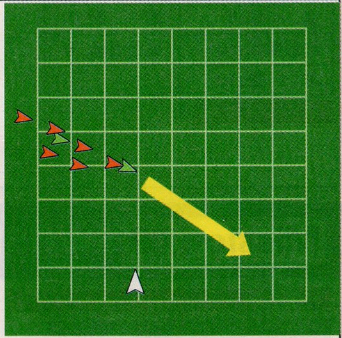
随着我对贝尔卡战争内幕的逐渐深入，有关"鬼神"的传闻越来越多。从 VALLEY(ヴァレー)空军基地保卫战，到成为贝尔卡绝对防御领域——B7R 的空域中令敌人闻



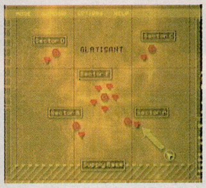
风丧胆的鬼神，这个位奇迹的雇佣兵的故事显然比贝尔卡战争本身更加吸引我的注意力。在那片只有一个法则——"生存"的空域，他是如何击败那些贝尔卡的精锐飞行员的，是什么支持他一直战斗？我想知道这一切……

平民是战争的最大受害者，尤其是这场战斗。生活在贝尔卡南部防线边缘的平民们因为无法忍受战争带来的痛苦而纷纷开城投降。原本坚固无比的贝尔卡防线几乎在一夜间崩溃，在连锁反应的作用下，因为没有人力维持防御系统，贝尔卡的高层不得不把战线向北方撤退。距离战争结束越来越近了……

Mission 07 BASTION ハードリアン线攻略



任务介绍



1995.05.17
16:20

有情报表明贝尔卡正在制造核武器和大规模报复性武器 V2。为进行核武器检查以及保证资源权益，联合军决定进入贝尔卡境内。部队将跨过贝尔卡国境线，这是一条以要塞格拉提桑特(グラディサント)为中心，长达 700 公里的防卫线，从欧希亚国境一直延伸到萨宾(サピン)国境，线上布置了大量强力武器。这次作战关系到打开贝尔卡国门，非常重要。

目标敌人 APC(100)、AA GUN(100)、APPROACH(250)、MIR-2000D(400)、SAM(120)、PILL BOX(300)、AH-64(300)、RAMPART(800)、AA SITE(750)、ACC(1200)、AU-8B(340)、CTRL.TOWER(1200)、MIG-29A(320)、AV-8B(340/400)、F-117A SPUK(1300)、F-20A VAMPIR(900)、MIG-29A IRIS(900)

初期敌人资料

空　军:17	地　面:88
红色目标:–	黄色目标:17
总　数:122	

登场 ACE 小队 无

作战目的

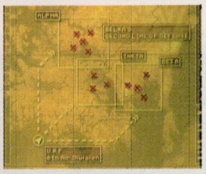
限制时间内达成 16000 分

作战要点

第一个需要在限制时间内达成一定分数的任务，初次打到这关难度不小，塔楼的机炮非常讨厌，射击精度和破坏力都很高，推荐装备远距离发射的对地特殊兵装，另外攻击塔楼时一定不要从中央飞过，这样很容易成为敌人的靶子，将周围的 AA GUN 和 SAM 导弹发射器逐个蚕食后再解决中间的塔楼，开始将地图中央的地面目标清光后地面出现大量敌人，单靠僚机帮忙依然不能达成分数要求的话，玩家可以考虑回基地补充弹药，其中西北方向的 ACC 周围有大量未起飞的 AV-8B 分数不少，达成 16000 分需要些耐心，多采用迂回战术，还是可以完成这关的挑战的。

S 级评价要点 20 分钟以内完成本关

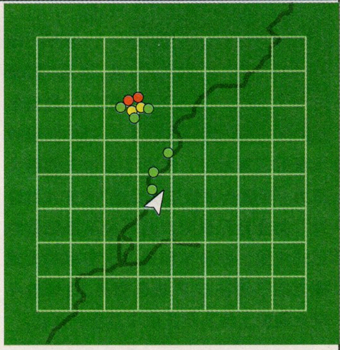
Mission 08 MERLON 空中回廊



1995.5.19

谢恩(Schayne Plains)平原是贝尔卡军的第二空中防卫线，这条防卫线阻挡了联合军的空中补给路线，因此联合军决定通过地面和空中两股攻击部队突破这条防卫线，攻击分为三个部分：Alpha 方面部队的目标是敌地面目标，Beta 方面部队的目标是敌地面目标和迎击的战斗机，Theta 方面部队则集中应付迎击战斗机。战斗结束后，部队立刻转向对我方运输机的护卫。

Mission08A



目标敌人 SAM(120)、AAGUN(100)、FLACK GUN(150)、GUNBOAT(100)、TANK(150)、F-1A BIENE(800)

初期敌人资料

空　军:0	地　面:17
海　军:3	红色目标:11
黄色目标:11	总　数:42

登场 ACE 小队 无

作战目的

击破所有的 TGT 目标，全灭目标后躲避激光到达地图最南端

作战要点

1、击沉航道中的 GUNBOAT。

2、摧毁地图西北的基地，这里会有大量的 SAM 导弹发射器以及 AAGUN，好在没有任何空中目标，装备对地兵装打起来会快一些，低空飞行会减少敌人对自机的伤害几率。TANK 这样的无法对空目标还是留到后边击破吧。

3、激光出现时会有王牌飞行员驾驶的 EA-6B，它会大范围干扰雷达，击落它的过程一定要注意躲避激光。

S 级评价要点 击落全绿色目标，10 分钟内完成本关

Mission08B

目标敌人 J35J（220）、GUNBOAT（100）、GUN（100）、SAM（120）、APC（100）、AAGUN（100）、TANK （150）、AV-8B （340）、F-20A FALTER（820）

初期敌人资料

空　　军：2	地　　面：14
海　　军：4	红色目标：13
黄色目标：9	总　　数：42

登场 ACE 小队 无

作战目的

击破所有的 TGT 目标，全灭目标后躲避激光到达地图最南端

作战要点

1、全灭所有 GUNBOAT 的海军目标。

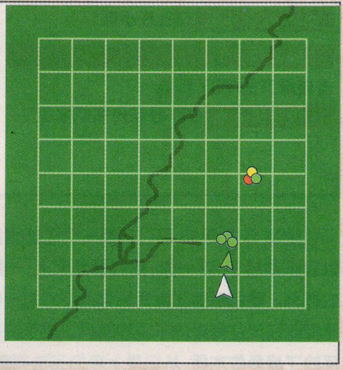
2、击落敌空中第一梯队 J35J。

3、击落四架 AV-8B 和空中增援的第二梯队的 J35J。

4、入侵地图东边的空军基地，优先破坏 SAM 导弹发射器，这里有大量没有起飞的 J35J，在地面上摧毁它们。

5、躲避激光的照射，速度控制在 350 左右，注意观察画面左下方的雷达，出现红色区域后立刻向两边侧飞，然后向南调整飞行方向，后期激光的射击频率变快，飞行速度一定要控制在 350 左右。激光出现时会有王牌飞行员驾驶的 J35J。

S 级评价要点 11 分钟内完成本关



Mission08C

目标敌人 F/A-18C（340）MIG-29A（320）、AV-8B（340）、F/A-18C KOLIBRI（840）

初期敌人资料

空　　军：0	地　　面：0
红色目标：10	黄色目标：0
总　　数：10	

登场 ACE 小队 无

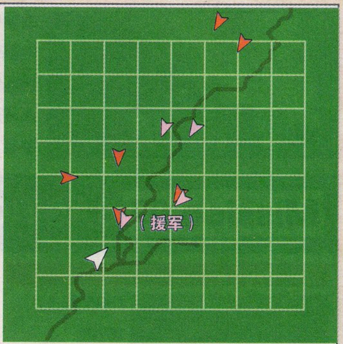
作战目的

击破所有的 TGT 目标，全灭目标后躲避激光到达地图最南端

作战要点

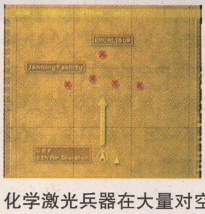
本任务基本是空中目标，战前装备对空特殊兵装，击落 F/A-18C 编队，地图西边出现友军 F-20A，击落它身后追击的 MIG-29A 后，F-20A 会继续向地图东边飞去，中途会遇到 AV-8B 的狙击，激光出现时会有王牌飞行员驾驶的 F/A-18C 和 MIG-29A，击落这两架飞机有不少分数，激光躲避方法同分支 B。

S 级评价要点 12 分钟内完成本关



Mission 09 SWORD OF ANNIHILATION 巨神の刃

任务介绍



1995.5.23

14:00

敌人的未确认激光兵器，代号"圣剑"。据情报，这座秘密化学激光兵器在大量对空炮火和电波障碍设施的保护下对联合军造成威胁。在援军的协助下，破坏激光武器周围的防卫设施，然后集中破坏敌人的激光武器。

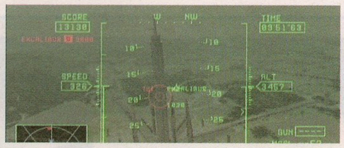
作战目的

消灭所有 TGT 目标

目标敌人 AA GUN（100）、JAMMER（600）、AH-64（300）、SINGTER（120）、PWR GEN（600）、EXCALIBUR（1000/3000）、RTLS（750）

初期敌人资料

空　　军：1	地　　面：10
红色目标：9	黄色目标：12
总　　数：32	

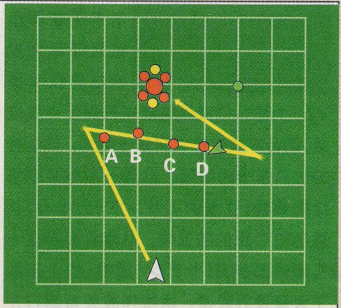


作战要点

1、本战首要目标是破坏雷达干扰装置 JAMMER，地图上共有四座，导弹无法锁定只能用航空机炮破坏，但"巨神の刃"每过一段时间会向主角机射出激光，此时加速离开雷达警戒范围，本任务推荐按地图所示路线突破，最后要提醒玩家 D 处的 JAMMER 有一架 AH-64 武装直升机，击破 D 处的雷达干扰装置时它会立刻向自机发射导弹，注意回避。

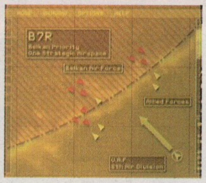
2、干扰装置被破坏后会出现两架王牌飞机，一架是自北敌本基地起飞向南逃，另一架是地图中央起飞飞向西逃离。路线不同飞机类型不一样。随后飞往敌北基地，这时会有四台小型激光炮向天空乱射，且命中率极低，将它们全部破坏后攻击 EXCALIBUR（10 发导弹解决），最后用导弹射击塔中央。

S 级评价要点 12000 分以上



Mission 10 MAYHEM B7R 制空战

任务介绍



1995.05.28

12:00

B7R 地区，通称"圆桌地区"，是贝尔卡政治、经济和军事的三重象征，代表了贝尔卡的强大国力。而联合军快速决定的"战斧作战计划"向全世界表明对圆桌的不侵犯条约正式失效，联合军和贝尔卡空军的大规模空战已经在 B7R 地区展开，这场战斗很大程度上将决定贝尔卡战争的形势。

目标敌人 SU-27（480）、SU-37（950）、MIG-29A（320）

初期敌人资料

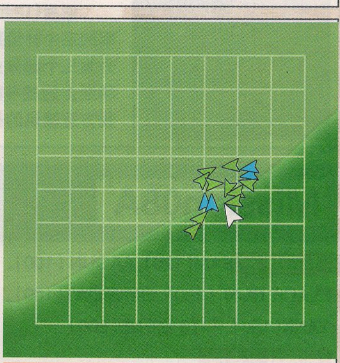
空　　军：20	地　　面：0
红色目标：0	黄色目标：0
总　　数：20	

作战目的

消灭所有 TGT 目标

作战要点

圆桌区域的空中格斗，装备 XLAA 这样的对空兵装，前期空战敌机主要是 SU-27 和 MIG-29A，中间还有两架 SU-37，尽量节省导弹，以便迎接后边的 ACE 中队战。

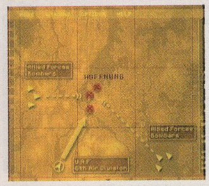


S 级评价要点 十分钟内全灭空中目标

路线	ACE 小队名称	战机类型	攻略要点
佣兵路线	SCHWARZE 小队	8 架 MIG-31	MIG-31 的机动能力差的最大缺点在本战中暴露无遗，保证不被包围的情况下逐个击破
士兵路线	SCHNEE 小队	1 架 EA-6B/4 架 F-14D	F-14D 会全队齐射 XLAA，躲过导弹后飞入雷达干扰区干掉 EA-6B，随后全灭 F-14D
骑士路线	SILBER 小队	1 架 F-4E/7 架 F-16C	F-16C 经常发射干扰弹，教官驾驶的 F-4E 能力一般先干掉它，然后再和 F-16C 缠斗

Mission 11 THE INFERNO 焰

任务介绍



1995.6.01
23:10
霍夫农格（ホフノング）是贝尔卡公国最为重要的工业城市，也是贝尔卡军事产业链上至关重要的一环。今次的任务是协助和护卫联合军的轰炸机编队对该城的地面目标实施轰炸，同时迎击敌军的空中防卫部队。敌军在撤退的同时点燃了所有不能带走的物资，包括城市建筑。

目标敌人 AA GUN（100）、SAM（120）、APC（100）F-15E（600）F／A-18C（340）MIG-31（440）F-35C（740）B-2A（1000）EA-18G（1300）

初期敌人资料

空　军：0	地　面：6
红色目标：14	黄色目标：21
总　数：41	

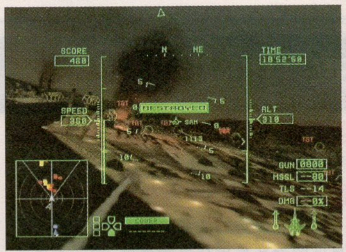
登场 ACE 小队 无

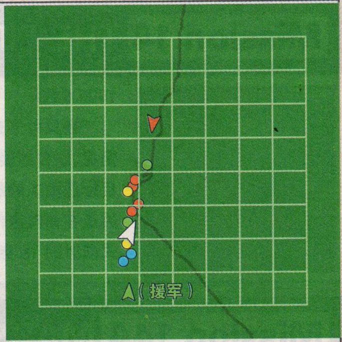
作战目的

消灭所有 TGT 目标

作战要点

地面目标相当多，有很多的黄色目标，走骑士路线的玩家要频繁选择目标，一路摧毁敌地上部队，南方会出现 2 架 F-15E，立刻回撤将这 2 架敌机击坠，然后迎战出现的 F／A-18C 和 MIG-31，全灭当前目标后空中出现 8 架 F-35C，先击落干扰雷达的 EA-18G，然后击落两架 B-2A 和残余的 F-35C。

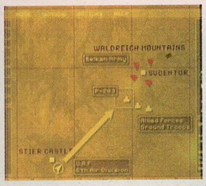




S 级评价要点 10 分钟内 15000 分以上

Mission 12 THE STAGE OF APOCALYPSE 临界点

任务介绍



1995.6.6
14:58
工业城市斯丁托尔（スーデントール）驻留了大量贝尔卡残部，他们以瓦特莱希（バルトライヒ）山脉为中心进行着对联合军的抵抗。为对此地区进行扫讨，部队将在山脉南部地区集结，所有部队向 203 地点合流。

目标敌人 F-15E（600） BMM-335（1000） SU-27（480）

初期敌人资料

空　军：0	地　面：0
红色目标：0	黄色目标：0
总　数：0	

登场 ACE 小队 无

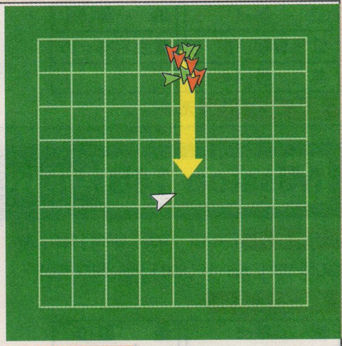
作战目的

轰炸机集群到达地图南端前全灭所有 TGT 目标

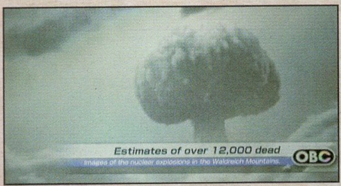
作战要点

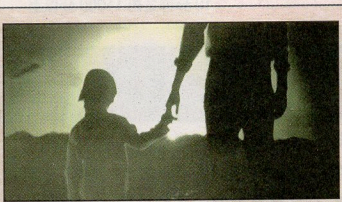
PIXY 丫的这关要叛变，这个家伙倒戈一击的时候可没有给玩家留什么情面，那么也就别怪玩家无义了，出战前的特殊兵装给他选择 UGBL 对地无诱导的炸弹吧，废柴看你 PIXY 怎么用炸弹丢我！

开始按地图提示向东北方飞行，任务更新后地图北边出现 9 架 BMM-335 空中轰炸机编队和为其护航的 F-15E，击落轰炸机后核弹引爆，遭遇 6 架 SU-27，不久 PIXY 会撤退，击落 SU-27 后任务完成。



S 级评价要点 18000 分以上



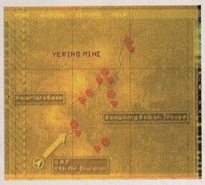


1995 年 6 月 6 日，还是学生的我在电视上看到了我一生无法忘记的景象。那一天，贝尔卡人在自己的国土上引爆了 7 颗核弹。贝尔卡的强国气节无法容忍联合军侵入他们的土地。或许他们想以此向全世界宣布贝尔卡是不容侵犯的“圣地”。有超过 12000 人在这次事件中丧生，这一自杀性的行为留给人们的只有一片死寂的平原……

当贝尔卡的人民亲眼目睹地平线处带来毁灭的白光的时候，他们有什么感想？而他，他在天空中目睹这一切的时候，又做何感想？

Mission 13 LYING IN DECEIT 幽栖の地

任务介绍



1995.6.13
16:30
贝尔卡战争即将结束，在联合军指导下，新的贝尔卡临时政府也协同联合军一同作战。然而，依然有不满现状的贝尔卡残余部队。联合军的下一个计划就是扫讨聚集在耶林格（イエリング）矿山的残余势力。

目标敌人 TANK（150）、APC（100）、AA GUN（100）、SAM（120）、GUNBOAT（100）CRAWLER（300）、FLAK GUN（150）、MIG-21BIS（200）、MIG-31（440）、AH-64（300）、TYPHOON（700）、C-130（800）、F-35C（740）、YF-23A（1430）

初期敌人资料

空　军：31	地　面：63
海　军：7	红色目标：0
黄色目标：19	总　数：120

登场 ACE 小队 无

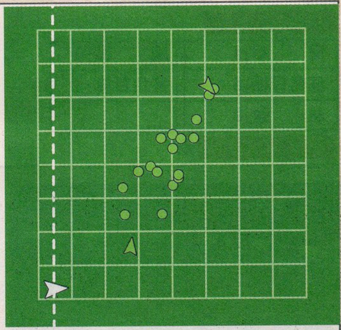
作战目的

限制时间内得到 20000 分

作战要点

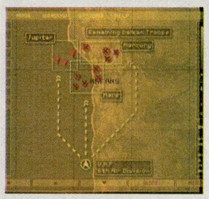
这是本作第二个需要拿足够分数才能通过的任务，由于敌目标能力比较弱，只是单纯的提高分数，并没有多大的难度，弹药不足时可以飞回地图西边基地补给弹药。

空中目标的分数和得分效率要远远高于地面目标，一定不要错过，玩家可以选择对空兵装专门打空中目标，AH-64 单发就可以搞定，地图中央会遇到 YF-23A 一架 1430 分，还有东北方向的 4 架 F-35C 分数也不低。总之本任务应该本着空中目标为主，地面目标为辅的原则积攒分数。



S 级评价要点 15 分钟之内通关

Mission 14 THE FINAL OVERTURE 终局の序曲



1995.6.20

在贝尔卡东北部海岸集结的贝尔卡残余部队计划抵制贝尔卡的投降签字仪式，为防止可能的情况，联合军委托佣兵部队进行秘密的讨伐作战“布鲁姆作战计划”。作战分三部分：“火星作战”，目标是敌人的船只和地面目标；“水星作战”，目标是敌人的隧道设施和地面目标；“木星作战”，目的是在前两步作战完成后继续保持联合军在这一地区的制空权。作战发动时间定在与投降签字仪式同时的16点。

Mission 14A MARS STRIKE 火星作战

目标敌人 CRUISER（1000）、AH-64（300）、AEGIS（1300）、SAM（120）、TANK（150）、MSSL BOAT（120）、CONT.SHIP(300)

初期敌人资料

空　　军:1	地　　面:15
红色目标:13	黄色目标: 15
总　　数:44	

登场 ACE 小队 无

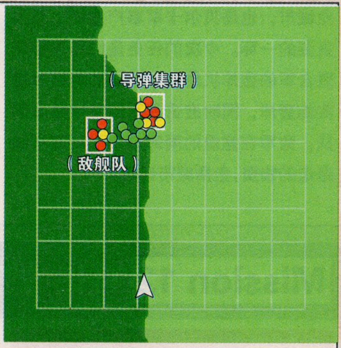
作战目的

消灭所有 TGT 目标

作战要点

本次任务的战场分成两个地域，一个是地图东边海岸的导弹集群，另一个是地图西边海域的舰队集群，空中除了有AH-64之外没有其他空中作战单位，装备对地特殊兵装吧，舰队方面到没什么困难，破坏舰艇上的AA GUN，和SAM导弹发射器后，舰艇就会变成黄色目标失去战斗力，而另一个作战区域，则是本关的难点，尤其需要注意的是海岸的对空导弹集群，SAM密度和攻击力绝对是前所未有的，玩家千万不要驾驶飞机低空从上边扫荡，这样打击目标被击落的几率极高，如果没有远程对地兵装，就采用迂回战术摧毁SAM发射器吧。

S级评价要点 6分钟内完成本关



Mission 14B MERCURY STRIKE 水星作战

目标敌人 F-14D（500）、SAM（120）、AA GUN（100）、AH-64（300）JAS-39C（520）

初期敌人资料

空　　军:6	地　　面:0
红色目标:17	黄色目标: 10
总　　数:33	

登场 ACE 小队 无

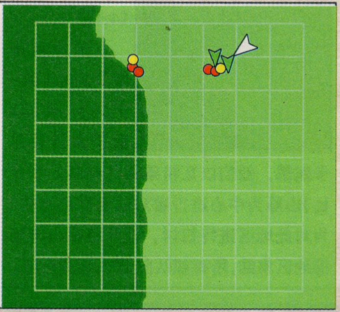
作战目的

消灭所有 TGT 目标

作战要点

击坠狙击自机的F-14D，地图北边出现增援王牌ACE飞机，随后摧毁地图东边的空军基地，击落起飞的JAS-39C，用5枚导弹解决5架AH-64武装直升机，入侵第二空军基地前会遇到大量的F-14D和JAS-39C，在摧毁最后一个目标前，空军基地会最后起飞一架JAS-39C，空中还会出现王牌飞行员，小心不要被包夹，总的来说，敌地面火力不强，主要还是空战，推荐装备对空特殊兵装。

S级评价要点 10分钟之内11000分以上



Mission 14C JUPITER STRIKE 木星作战

目标敌人 F-14D（500）、EA-6B（440）、MIG－31（440）、AH-64（300）、F-15C（460）、E-767（1000）、JAS-39C（520）

初期敌人资料

空　　军:1	地　　面:0
红色目标:5	黄色目标: 0
总　　数:6	

登场 ACE 小队 无

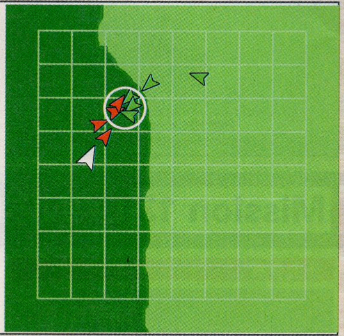
作战目的

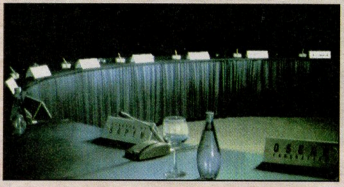
消灭所有 TGT 目标

作战要点

绝对的空战，考验玩家技术和空战能力的任务，出战前推荐自机和僚机都装备对空特殊兵装，B7R空域北方出现的5架EA-6B会对空战区域进行大范围的雷达干扰，战斗初期只能依靠目测来优先解决EA-6B，随后就有成批的小队飞入战区，除了送死的AH-64之外，MIG－31，F-14D编队都有一定的威胁，这时可以让僚机下达攻击指令帮助玩家击落空中目标，后期会出现E-767，奖其击坠会得到1000分，全灭最后出现JAS-39C编队后完成任务。

S级评价要点 10分钟之内11000分以上





在核弹事件过后的14天后，也就是6月20日，停战条约在贝尔卡南部边境城市——鲁门(ルーメン)签订。不难想象，这一定是一个不平等条约，欧希亚从这个条约中获得了极大的利益。这场用无数人鲜血和生命为代价结束的战争，随着战胜国的利益满足而落下帷幕，接下来的就是联盟各国政治家无休止的谈判。谈判的内容自然是围绕贝尔卡丰富的地下资源的归属问题，而这正是这场战争真正的起因。

半年过去了，我毫无进展，在这空白的半年中我一直试图寻找战争背后隐藏的历史，这一刻，我终于可以确定一个事实——我对他的追寻并不是一个错误的选择。

Mission 15 THE TALON OF RUIN くろがねの巨鸟

任务介绍

1995.12.25

一部分贝尔卡高级军官发动了军事政变，他们自称“无国境世界”组织，利用代号为XB-0的巨大军舰向签字仪式举行的城市鲁门发动轰炸。与此同时，大批部队向佣兵部队所在的基地发动袭击。

S级评价要点 6分钟之内完成任务

目标敌人 XB-0（2000）SU-37（760）

作战目的

在XB-0脱离战场前将其击落，击坠ESPADA小队

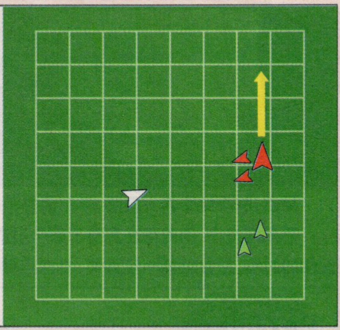
初期敌人资料

空　　军:0	地　　面:0
红色目标:3	黄色目标:0
总　　数:3	

登场 ACE 小队 ESPADA 小队

作战要点

ESPADA 两机师分别驾驶 J35J 和 RAFALE M，J35J 有超高的机动能力，RAFALE M 的加速性能突出，两机躲闪导弹能力极强，好在敌机只有两架，距离 300 米内追尾发射导弹，击坠其中一架，鸳鸯机师便是无双，无双就必败，替死死团清除这对鸳鸯后，就剩下那只废柴巨鸟了，说的好听点是座空中堡垒，不好听就是一个巨大的靶子，有 XLAA 兵装此时可以开火了，灭掉机炮后集中轰击飞机后翼的引擎，全灭 XB-0 的目标后，加速飞到机首，两发导弹击中后击坠巨鸟。本战击落 ESPADA 小队会出现两架 SU-37，击落 SU-37 后出现王牌机师驾驶的飞机，先将巨鸟打成废柴，此时 ACE 飞机应该到达地图北端，击落他们后干掉巨鸟。最后应从正面攻击巨鸟机首。



Mission 16 THE DEMON OF THE ROUND TABLE 圆桌の鬼神

任务介绍

1995.12.31

11:00

“无国境世界”组织包含大量来自贝尔卡、欧希亚等国的军人，拥有大量兵器，他们占领了亚瓦隆大坝，那里囤积了贝尔卡开发的 V2 兵器。佣兵部队和联合军正规部队将从不同路线向目标前进，目的是破坏 V2 兵器。

◆本关和最终关不能更换机体及特殊兵装。

目标敌人 ACE 小队战机

初期敌人资料

空　　军:–	地　　面:–
红色目标:1	黄色目标:–
总　　数:1	

登场 ACE 小队 骑士路线:WIZARD 小队

战士路线:SORCERER 小队

佣兵路线:GAULT 小队

作战目的

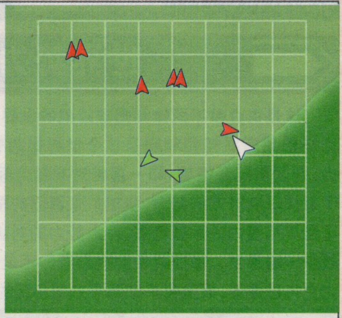
向西北方进入 B7R 区，全歼敌 ACE 小队

作战要点

佣兵路线:SORCERER 小队，8 架 F-15S/MTD；敌小队会以两架战机为单位逐个投入战斗，2000M 距离会直接发射 XLAA，闪避敌对空兵装后就和他们战斗吧，击落速度要快，必要时向南移动拉开敌四个分队的距离以便逐个击破。

战士路线:GAULT 小队，8 架 SU-47、8 架 SU-47 同时出战，而且是一起冲向自机，这是三条路线中，难度最大的关卡，空中缠斗时要不断做翻滚动作躲避身后数架 SU-47 的射击，没什么好办法，只能一架一架的击落。

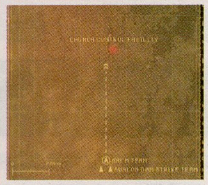
骑士路线:WIZARD 小队，4 架 F-16XL／4 架 YF-23A；WIZARD 小队分成两队向自机发起进攻，前边的 F-16XL 比较弱，正面对飞都可以击落一架，后边的 4 架 YF-23A 机体能力大大强过 F-16XL，而且经常隐身，咬住一架后用目视寻找目标。



S 级评价要点 6 分钟内结束战斗

Mission 17 THE VALLEY OF KINGS 王の谷

任务介绍



1995.12.31

向大坝进攻的唯一路线，只有通过超低空飞行的方式接近大坝。同时，V2 上很有可能搭载了核武器，而且每一发的破坏力比之前的战术核武器还有大。这次将是联合军倾全力发动的战斗，一定要成功破坏 V2！所有的人都要生存下来！

敌人资料

SU-47	2	F／A-22A	2
RAFALE-M	4	AA GUN	13
SAM	14	PILLBOX	04

登场 ACE 小队 无

作战目的

沿着峡谷前往 V2 发射基地，破坏 V2 导弹发射装置

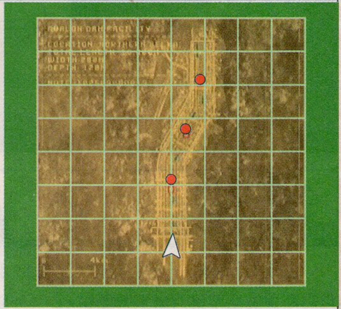
作战要点

王之谷

系列经典的钻洞任务就是本关了，不过之前要先穿越敌人设置了重重关卡的王之谷，在这里飞行高度不能超过 2000，否则会被高炮击中，我方飞机很快就会被 SAM 导弹击落，如果低速前进，首要目标就是破坏 SAM 导弹发射装置，被身后的 SAM 锁定后也不要紧张，只要根据雷达上边的显示，在导弹命中前横拉机身就能闪避，这里如果单纯为了过关，直接以 900M 以上的高速穿过这些关卡吧。

发射基地

接近基地后高度限制会自动解除，玩家的主要目标就是冲入基地内部破坏三个 V2 导弹发射装置，低速进入基地内部后先破坏限制开关，每个导弹发射装置有四个开关，一次破坏两个，从北边的出口离开后再次进入基地破坏剩下的两个限制开关，从南边入口飞出再次进入基地破坏 3 个 V2 发射装置，如果前边一关选择特殊兵装 FAEB，这里打起来就快一些。



S 级评价要点 过关 18000 分以上

Check Point

▲急转角需要飞机侧身横飞

▲第一次飞出基地出现 AAGUN，第二次飞出时出现 SAM 发射装置

▲无对地兵装时，只要距离够近，无诱导时可直接发射导弹破坏限制开关

▲V2 导弹发射装置出现后，在基地南边和西边出现敌王牌飞行员驾驶的飞机

Mission 18 ZERO

作战目的

击落敌机

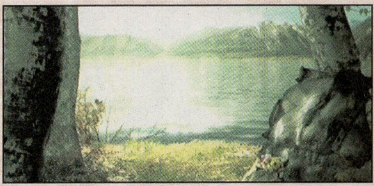
作战要点

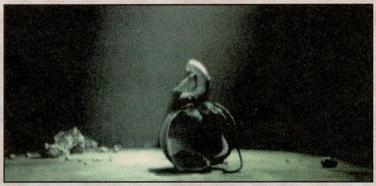
第一阶段:ADFX-O2 使用第一特殊兵装 TLS，战斗开始后会正面向自自冲来，先发射对空兵装，紧跟着是两发导弹，随后要紧咬 ADFX-O2 机尾部距离 200 米以内发射导弹就能命中。

第二阶段:ADFX-O2 使用第二特殊兵装核弹，每隔一段冷却时间就会发射一枚核弹，爆炸范围极大，杀伤力就不更不用说，闪开核弹后保持 700 距离发射导弹即可击中 ADFX-O2。

第三阶段:ADFX-O2 使用第三特殊兵装，该干扰装置可以让机体身后的导弹自动弹开，也就是说从 ADFX-O2 身后用导弹攻击是无效的，机体正面才是它的弱点，觉醒吧！勇气！正面和它对飞，直接发射导弹命中 ADFX-O2 的弱点，6 发导弹结束战斗，哦，对了，别忘了躲导弹。

S 级评价要点 6 分钟内结束战斗





那一天，他驾驶着爱机击败了昔日的战友后，独自一人消失在天际，这里的战场战斗纪录是我所能找到最后一个有关他的直接线索。

那 7 颗核弹的噩梦永远无法从所有人心中挥去，目睹了惨剧的人们纷纷以此为戒，开始大幅度削减军备。可以搭载核弹的 V2 兵器也成为了禁忌的存在。人们开始渐渐淡忘战争，而有关他功绩的信息也因此消失在历史的洪流中。或许，这就是和平的体现……

至此，故事终于告一段落，不过这并不代表他的故事就此落下帷幕。圆桌的鬼神，或许现在他正在同一片天空中自由的翱翔，为了自己的信念……

圆桌的鬼神，他的存在贯穿了整个贝尔卡战争，他给他的敌人带来恐惧与敬畏，除此之外，我们对他一无所知。我也许永远无法知道他的为人，但是当那些他曾经的对手谈起他的时候，总会带着一丝微笑，或许，那就是我想得到的答案。

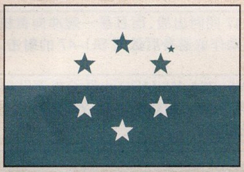
王牌空战ZERO 的世界

世界势力

这是由众多不同体制国家组成的世界，欧西亚和尤克托巴尼亚联邦共和国是这个世界最为强大的两个势力，两国虽隔海相望，却一直将对方做为假象敌，双方为了掌握压制对方的势力，争相扩张自己的军队，这也导致了世界范围内的军备竞赛，两大势力的对决已不可避免，战争一触即发，然而战争的挑起者即不是欧西亚也不是尤克托巴尼亚，而是位于欧西亚北部山区的贝尔卡公国。

贝尔卡战争

这个曾经是一个幅员辽阔的强国，但由于过度的领土扩充使得国家变得不堪重负而陷入了经济危机，1988 年联邦法的推出导致包括乌斯提奥在内的东部各郡独立，极右势力的掌权，欧希亚的扩张，以及乌斯提奥发现的大量天然资源促使贝尔卡战争的爆发，乌斯提奥在损失了大半领土的情况下不得不雇佣外籍士兵以维护仅剩的土地……

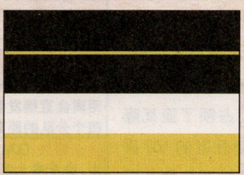


■欧西亚

处于北欧西亚大陆的中央，是一个资本主义，民主主义，共和制三位一体的联邦国家。

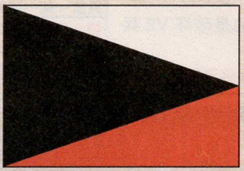
■尤克托巴尼亚联邦共和国

赛雷斯海以西，贝卢萨大陆东北部分，世界领土最大的国家。



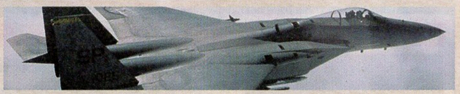
■贝尔卡公国

贝尔卡战争的挑起者，战败之际在联军占领的 7 个自国城市内投下核弹导致国家灭亡。



■乌斯提奥

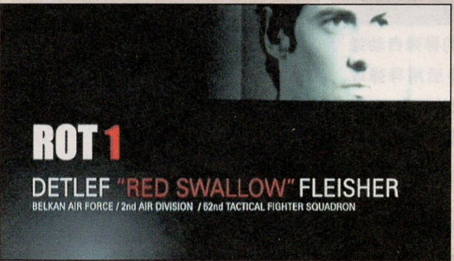
1988 年联邦法的推出后，从贝尔卡公国独立出来，地下发现了大量天然资源。



ACE COMBAT ZERO 敌王牌机师访谈录——揭露主角王牌机师的种种罪行

主角 Cypher（也就是玩家），GALM 小队 1 号机，隶属乌斯提奥空军第六航空师团第 66 飞行队，有着鬼神称号的主角在贝尔卡公国和联合军的战争中几乎就是不败的象征，他创造了航空历史的新神话，无数的王牌 ACE 小队全部败在了他的手下，没错，如果你将 ACE COMBAT ZERO 通关，你就是这个鬼神，为什么说是你的罪行？你看看吧，被你击落的女性飞行员虽然活了下来，但她的爱人却离开了这个世界，就是因为你，年过半百的鬼教官白发人送黑发人，7 名新兵全部死在鬼神的手中，当你发射导弹击落敌机时，你虽然改变了战局，但你却摧毁了对手的人生，觉醒吧！道德！

圆桌之战，摧毁了一个成功男人的事业



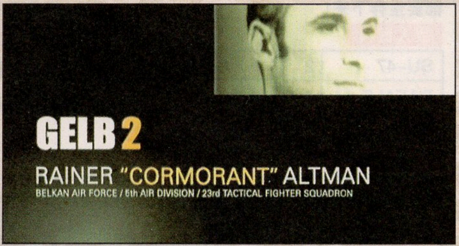
原贝尔卡空军第二航空使团第 52 战斗飞行队，ROT 小队队长，迪特尔夫·费雪，代号“红燕”。战时因为其出众的的能力和英俊的相貌，成为军方征兵广告的模特。今天，他正在贝尔卡首都的大学担任历史学教授。

“那时我充满自信，我希望带领大家走向胜利，这一切都为了贝尔卡的荣誉。我的任务是保卫 B7R 地区的制空权，那是对于贝尔卡人来说绝对不允许侵犯的地区。那天，当指挥官要求我去增援的时候，我愤怒了。”

“常驻部队因为区区两个佣兵而惊慌失措，优秀的贝尔卡空军怎么可以输给雇佣兵?！我感觉圆桌遭到了玷污，而我的自尊心也受到了打击。从那一天起，我的人生彻底改变了。”

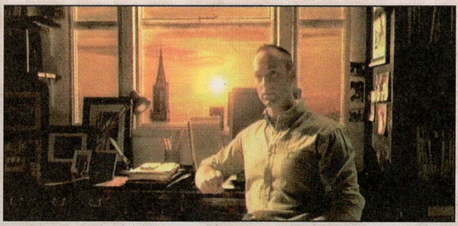
“国家由人民组成，只有人民支持的国家才能称之为‘国家’。对于佣兵而言，他们只是为了钱而在天空飞翔，他们没有需要保护的祖国，他们为了力量与信仰而战。我竟然会输给这种人……或许，那是因为没有国家作为负担，他们会更自由的战斗吧……”

对他来说，和平的钟声如同死亡的序曲



原贝尔卡空军 第 5 航空师团 第 23 战斗航空队“Gelb”队 2 号机飞行员 莱纳·亚尔特曼，绰号“鸬鹚”，首都解放战中他曾在迪雷克塔斯上空和队友们一同作战，如今他也依然留在那里。

“那个时候，我和他是在……（他指了指上方）头顶上天空遇到的。至今我都无法忘记被他的导弹瞄准的警报声……当时我们刚完成南部地区的追击任务，上头突然指示我们立刻前往迪雷克塔斯。”



“这样的战斗形势——机体弹药毫无补充的情况——在那个时候并不少见，作战命令一遍又一遍地重复着，是的，每个部队都收到了。”

“可是我们却晚了一步到达战斗区域。也就是这里，在地面上民众们的视线包围处，我看到了他的机体。”

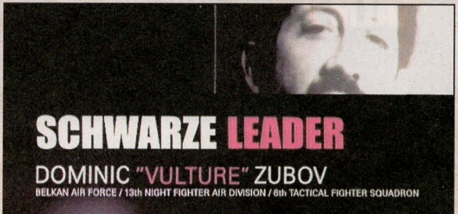
“他紧紧的追逐着我，一枚接着一枚导弹……持续不断的警报声第一次将深深的恐惧烙在我的心中……”

“我的队长死了，我却活了下来。从此我开始了平静的生活，这也许要感谢他呢。”

钟声响起

“那时他们敲起了钟来庆祝首都的解放，那是和平的象征，但是对于我来说，那是丧钟。”

杀手：活着证明了我们的强大



他是督战队的一员，代号“秃鹫”，他的名字叫多米尼克·祖博夫，“SCHWARZE”小队小队长。原属于贝尔卡空军第13夜间战斗航空团第6战斗飞行队。当时，他的任务是处刑战场的逃亡者。战争结束后，他成为一名逃犯，直到今天，他还为着“逃亡者杀手”的罪名而逃亡……

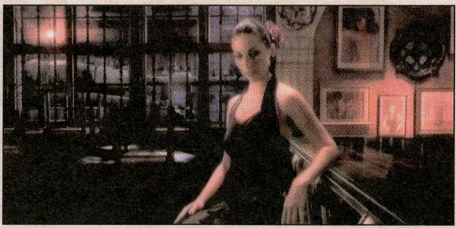
“那个时候，我是一名杀手，一名‘逃亡者杀手’，只要有命令，不管对方是谁，甚至是我自己的同僚都要无条件的处刑……那天，我负责追击一架逃亡机，这个命令很平常，但是出乎意料的事情发生了……”

“由于两个佣兵，我失去了目标。现在回想一下，我当时应该干掉他们然后返航。当然，我的运气恰好在那个时候用光了。”

“你问那个人还活着吗？像我这样的坏人怎么可能那么容易挂掉的，要知道死去的人才被称为英雄，而他和片翼只能和我一样活着。但是，我们能活下来不正是代表我们才是最强的吗？”

我的爱人，最珍贵的宝物——永远的离开了我

原萨宾空军第9航空师团第11战斗航空旅“Espada队”2号机飞行员玛塞拉·瓦斯克兹，绰号“玛卡雷娜”，在那次政变中不可思议地生存下来的几位军人，如今以舞女身份生活在和平中。



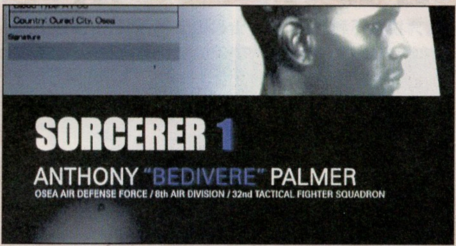
“如果不是因为他的话，我们的命运也许会大不一样。对于我来说，比起飞行，比起什么理想，我有更重要的东西——1号机的飞行员，那个人……”

“那天，组织总部迁移，我们的任务是最关键的重巡航管制机护卫。这时，他现身来阻止我们了。到现在我都不能忘记他那压倒性的强悍。身边的伙伴们像割草一样一个个地坠落下去，最后就连我们要保护的亲鸟也……”

“战斗结束后，我退出了组织再也没有回到天空，对我来说，没有了他，飞行也就没有了意义，因为他在那场战斗中死了……”

“可是我并不恨他。他带给我的痛苦和悔恨，直到现在，都是我最珍贵的宝物。”

我的手在颤抖，是他让我知道了什么是恐惧

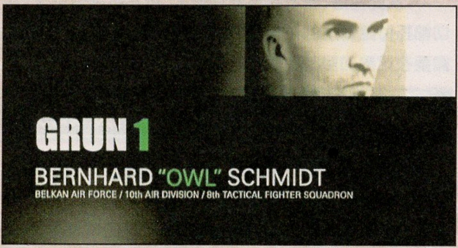


安索尼·帕梅尔，原欧希亚防空军中尉，隶属于第8航空团32战斗飞行队。贝尔卡战争结束后，他与他的同事约书亚·布里斯托上尉一起消失了。有未经证实的证据表明布里斯托上尉是“无国境世界”的创始人之一。而帕梅尔也因为与其联系过而被认为是该组织的高层人员。目前，他正在欧希亚首都的一家保险公司工作。

“那个鬼神……他所碰触的东西都会破碎。我在部队里也是王牌，也获得过很多勋章，但与他战斗的时候，我发现我握操纵杆的手在发抖，那不是紧张，而是恐惧……当意识到这一点的时候，我已经无法再飞上天空……”

“他一定正在世界上的某个战场战斗，那里才是他生存的地方。”

他的机体，速度，技巧完全超出了想像



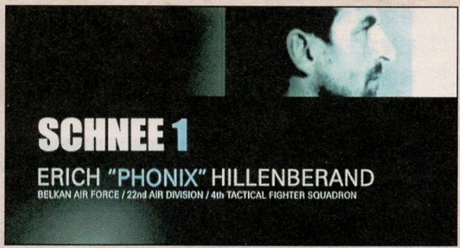
原贝尔卡空军第10航空师团第8战斗飞行队“Grun队”队长贝伦哈尔特·施密特，绰号“猫头鹰”，传说拥有如猫头鹰一样锐利眼神的男人，在各大战场依靠随机应变的战略，功绩卓著，成为一代王牌飞行员。在前往“圆桌”的途中，他察觉到了奇怪的事情。

“当然我心里在想，就两个人就想和我们作对，搞什么飞机。不过，也只有现在想起来才会觉得有些混乱，那时只觉得战斗很快就会结束。贝尔卡空军的人，个个都是战斗专家，可是谁见到了那个都觉得不可思议，甚至还有人怀疑是IFF的故障，怎么可能只有两个敌人的反应？”

“部队里其他的人都是一样的反应，啊啊，没想到那个是真的啊。在战场上，偶尔有这样的家伙出现，就是所谓的特异体吧。我紧盯着屏幕，确认战况——地形，气流，他的机体，机动，弹量……可是情况远超过了我的想象，难道是我的眼睛看错了？”

“所谓战争，无非就是上面的人在桌子上玩的游戏。只要最后能取得胜利，什么问题都没有。然而对于我们来说，不能生存下来就没有任何意义，所以就需要在一瞬间看清楚战场上的一切，就像是在小巷里一样，在狭窄的小巷里的规则在广阔的天空中同样适用。唉，那个家伙和这条街道简直是臭味相投……”

为了和鬼神再战一次他徒步穿越圆桌空域的荒野



原贝尔卡空军第22航空师团第4战斗航空队“Schnee”队队长艾里希·希伦贝兰德，绰号“Phonix”。毫无出仕的欲望，只喜欢驾驶飞机在天空翱翔的感觉，现在是民航机长。

“当飞机被击中的时候，我立刻拉下操纵杆，从被火舌包围的飞机中总算逃了出来。下面是一望无际的，毫无生气的荒野——‘圆桌’的地面。等待救援队的到来需要多久？我不知道。不过还真是，被那个家伙彻底打败了呢，那个时候我都感觉到绝望了。”

“不过，头顶上很快传来了轰鸣声。是那个家伙的飞机。那种悠然自得的飞行，看了真让人嫉妒！于是我决定不等救援，自己步行到最近的基地，希望早点回到天空中和那家伙再干一仗。虽然最后花了整整三天的时间啊。”

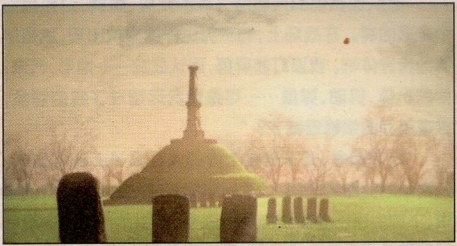
“战斗机这种东西，只要被击落，那就一切都完了，被火包围，然后炸成粉末，什么都不剩下，能活下来，就只有听天由命了。”

“我活了下来，然后退役成为民航机长，又能继续在天空中飞行，可是……还是有点不甘，天空实在太广阔了，真的好想和他再战一场啊。”

他留下的只有碑文和解不开的谜团

原贝尔卡空军第18航空师团第5战斗航空队“Gault队”队长安顿·库普琴科，绰号“博士”，原是贝尔卡空军的精英飞行员，后成为军队的武器开发顾问，但战争爆发后，军队派他作为指挥官重返前线。

1995年3月，他指挥的部队突然下落不明，官方很快发表了他的战死声明。几个月后，他的遗体在贝尔卡边境被发现。他在战争中的经历化为了谜团。



“The gate to the new world has been opened.
My soul shall be the wind that enters the gate.
When the sleeping king awakes,
My body, too, shall surely rise.”

通向新世界的大门已经打开
吾之灵魂如轻风般进入界门
沉睡之王醒来时
我的身体也会随之复苏
——库普琴科的碑文

骑士之道

原贝尔卡空军第7航空师团第51战斗航空队“Indigo”队队长迪米特里·海因里希，绰号“蓝鹭”，在最后一次战斗时被击落，昏迷很久后奇迹般苏醒并康复。现在作为家族之主，每日繁忙于家族业务中。

“当时我负责的是战局相对稳定的东部战线，即B7R地区……那里也是极端考验机体和飞行员的耐力的地带，人称‘圆桌地带’。”

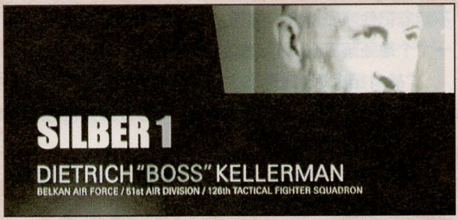
“我们的部队面对的敌人只有两架战机，可先头部队却根本不是他们的对手。我知道，这些佣兵的实力很强，但是和他们交手的时候我发现，他们的动作有些犹豫，战斗中时常还显得有些手软。我明白，他们很年轻，在他们心中的战斗理念还没有真正成型。‘我会赢的。’当时我心里这么想。但当我回过神来，我的飞机已经被击落了。”

“我的战斗方式，基本上是以骑士道为主，因为我们这些军人都是贝尔卡骑士团的后代呢。”

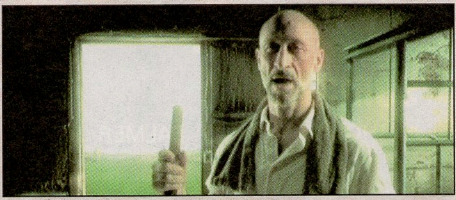
“骑士，为保护弱小而战。然而骑士道并不是这样天真的思想，这样的想法只会要了他们的命。”

“他能活着结束这场战争，足以说明了上面的这个道理呢。”

我不会再教任何学生，也不会重返蓝天



原贝尔卡空军第51航空师团第126战斗航空队“Silber”队队长迪特里希·凯勒曼，绰号“老板”，贝尔卡空军首屈一指的飞行员，在军事学院人称“鬼教官”。1995年，为挽救不利局势，提升士兵的士气，他再次披挂上阵。



“很早的时候，传说那些佣兵有多么多么强大。那时我一直觉得他们就是一些年轻的士兵。等到真正与他们交手时我才感觉到，他们比传说的时候成长了许多，动作虽然还有一些稚嫩，但是却保持着自己的战斗理念。”

“在战场上最重要的，就是不要抱持憎恨之心、生存至上，还有无时不刻贯彻着自己的战斗理念——这些都是要说给学生们听的话呢。”

“看到他们，我明白，时代已经被这些年轻人继承了下来，已经没有我们老兵登场的舞台了。”

“一定不要在战场上抱持着憎恨，否则只会让人死得更悲惨。”

“那个时候，他们也被憎恨冲昏了头脑——再也没有比这更加悲惨的事情了。他们就好象我的孩子，身上都流着和我的血一样。”

“从此往后，我不会再教任何人，也不会重返蓝天。一切都托付给新生的一代，如今已经是他们的时代了。我只需要在这里仰望就可以了。”

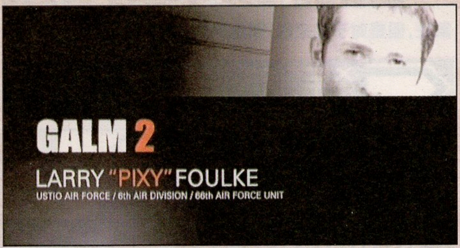
如今的这个黑暗狭小的空间就是我的全部

原奥希亚国防空军大尉第8航空团第11战斗航空队“Wizard队”队长约修亚·布利斯托，绰号“Lucan”，传说是在贝尔卡战争中谜团繁多的组织“无国境世界”的创立者之一，在巴尔特莱希决战后一度下落不明，几年后，他再度出现在世人面前，已经是恐怖组织的首领了，现在他正在监狱服刑。

“如今的这个黑暗狭小的空间就是我的全部，不过我很满意。黑暗能令我感受到无限的空间，就像没有边际的世界一样。”

“这个世界，只要有他在，就绝对不会停滞不前，而是不断改变。所谓‘理想的世界’，无非就是获得了知识的人们不断求新而得到的。现在的世界，和之前相比已经大有变化了。”

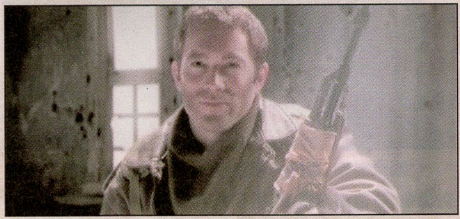
嗨，搭档，谢谢你，我们还会再见的



片翼之妖精，本名拉立·福克，GALM小队2号机，隶属乌斯提奥空军第六航空师团第66飞行队。这个人就是他的搭档，同时也是他的敌人。

“和他一仗仗打下来，我一点点地见识到了他的强大，他不关心战场在哪里，状况如何，他对自己的力量非常自信，他简直就相是为战斗而生的，称他‘鬼神’一点都不为过。不知道是不是战争女神也伴在他左右呢，哈哈。”

“想来想去，也有好多人遇到过他，一战战下来，这样的人越来越多。不光是他们，其他的佣兵也好，就连整备士兵，所有人的眼中都刻下了他的烙印——连我也是，真想再看他打一场仗啊。”



“那天，我本应死去，不过我活下来了，我坠落到了核爆后的平原，那里一片死寂，这是多么悲伤的情景……但是，就算这样，那里竟然有人生存，而且他们还救了我。”

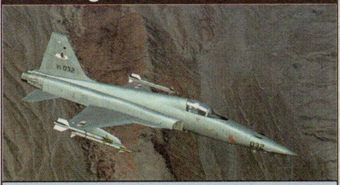
“这个世界不需要国境，但是没有了国境人们又能怎么样？不消除人们心中的隔阂，即便是没有国境，世界还是和现在一样……这个世界永远不会有互相信任……”

“这10年间，我依然活跃在靠近国境的战场，国境到底是什么？人到底为何而生？我想试着寻找出答案，这就是我的信念。”

“他会看到这个录像吗？那帮我带个口信吧。”他转向镜头，微笑着。

“嗨，搭档，你一定还活着，对不对？谢谢你，朋友，我们还会再见的。”

F-5E TigerII 携带导弹数:52



QAAM	4
UGB	10
NPB	8

MOBILITY 32 · SPEED 62 · AIR-TO-AIR 22 · AIR-TO-GROUND 47 · STABILITY 60 · DEFENSE 43

F-5E“虎Ⅱ”(TigerⅡ)单座轻型战术战斗机是美国诺斯罗普公司研制的 60 年代战斗机 F-5 的发展型。该机是以苏联米格 -21 和苏 -7 为主要作战对象研制,要求其中、低空性能接近于米格 -21 同时还具有对地攻击能力。价格低廉,性能适中,曾被许多国家的空军采用。

J35J Draken 携带导弹数:50

SAAM	8
UGB	8
RCL	8

MOBILITY 40 · SPEED 70 · AIR-TO-AIR 25 · AIR-TO-GROUND 40 · STABILITY 30 · DEFENSE 43

Saab-35“龙”(Draken),瑞典萨伯(Saab)飞机公司为瑞典空军研制的第二代全天候截击机,能在公路跑道上起落。“龙”式战斗机采用单座两侧进气无尾双三角中单翼布局。于 1951 年开始设计,1955 年 10 月开始试飞,预生产型于 1958 年试飞,后很快投产供瑞典空军使用。

F-1 携带导弹数:56

RCL	10
UGB	12
LASM	10

MOBILITY 30 · SPEED 45 · AIR-TO-AIR 17 · AIR-TO-GROUND 60 · STABILITY 46 · DEFENSE 40

“幻影”F.1 是法国七十年代装备的主力战斗机,,用于取代“幻影”Ⅲ而研制的战斗机。它配备不同的武器和设备,可以完成制空、截击、低空对地攻击等不同的任务。该机除具有高空高速的特点,还有较强的机动性能,而且载弹量大,航程远,可在简易机场起落,对地攻击能力强。

MiG-21bis Fishbed 携带导弹数:56

RCL	8
UGB	10
QAAM	6

MOBILITY 35 · SPEED 73 · AIR-TO-AIR 22 · AIR-TO-GROUND 47 · STABILITY 29 · DEFENSE 42

米格 -21 战斗机是苏联高扬设计局于 50 年代初期研制的一种单发轻型超音速战斗机,代号“鱼窝”。米格 -21 的特点是重量轻、机动性好、爬升快、跨音速和超音速操纵性好。该机在使用和生产过程中不断进行改进改型,改进侧重加大航程、增强武器威力、以及其它任务的能力。

F-4E PhantomII 携带导弹数:62

SAAM	6
UGBL	8
NPB	10

MOBILITY 32 · SPEED 63 · AIR-TO-AIR 25 · AIR-TO-GROUND 50 · STABILITY 46 · DEFENSE 56

F-4“鬼怪”是美国原麦克唐纳公司为海军研制的双座双发舰队重型防空战斗机,后来美国空军也大量采用。F-4 是美国第二代战斗机的典型代表,各方面的性能都比较好,不但空战性能好,对地攻击能力也很强,是美国空、海军六、七十年代的主力战斗机,至 1981 年全部停产。

Mig-29A Fulcrum 携带导弹数:60

SAAM	12
RCL	10
XAGM	12

MOBILITY 45 · SPEED 73 · AIR-TO-AIR 38 · AIR-TO-GROUND 55 · STABILITY 39 · DEFENSE 49

米格 -29 是俄罗斯米格和莫斯科飞机联合生产企业研制的双发高机动性超音速战斗机,可执行截击、护航、对地攻击和侦察等多种任务,该机于上世纪 70 年代初期开始研制,,设计重点是强调收音机的高亚音速机动性、加速性和爬升性能,但不具隐身能力,为典型的第三代战斗机。

F-20A Tigershark 携带导弹数:60

SAAM	10
GPB	8
XAGM	12

MOBILITY 43 · SPEED 73 · AIR-TO-AIR 60 · AIR-TO-GROUND 25 · STABILITY 60 · DEFENSE 46

F-20A“虎鲨”(Tigershark)轻型战斗机是诺斯罗普公司在 F-5E 基础上发展的外销型战斗机,原先编号 F-5G。1985 年美国国会责成空军对 F20 和 F16 进行了评议。1986 年 10 月 31 日空军决定购买 270 架 F16A。至 1986 年底,诺斯罗普公司已耗资近 10 亿美元,但尚未卖出一架。

F-16C Fighting Falcon 携带导弹数:60

XMAA	12
LAGM	8
UGBL	14

MOBILITY 44 · SPEED 73 · AIR-TO-AIR 30 · AIR-TO-GROUND 55 · STABILITY 46 · DEFENSE 46

F-16“战隼”(Fighting Falcon)是美国洛克希德.马丁公司为美国空军研制的单发型多用途战斗机,主要用于空战,也可用于近距空中支援,是美国空军的主力机种。,具有结构重量轻、外挂量大、机动性好、对空对地作战能力强等特点,是具代表性的第三代战斗机。C 型为超音速巡航型。

F/A-18C Hornet 携带导弹数:64

LASM	10
SAAM	8
SOD	12

MOBILITY 44 · SPEED 68 · AIR-TO-AIR 27 · AIR-TO-GROUND 62 · STABILITY 53 · DEFENSE 57

F/A-18“大黄蜂”是原美国麦克唐纳·道格拉斯公司和原诺斯罗普公司为美国海军研制的舰载超音速战斗攻击机。F/A-18C 是对应 A 型的改进型,更换了先进的航空电子设备和武器制导设备。

A-10A ThunderboltII 携带导弹数:64

XAGM	18
FAEB	10
RCL	16

MOBILITY 34 · SPEED 39 · AIR-TO-AIR 17 · AIR-TO-GROUND 74 · STABILITY 65 · DEFENSE 94

A-10“雷电”(Thunderbolt Ⅱ)美国空军研制的单座双发亚音速近距空中支援飞机,主要用于功击坦克群和战场上的活动目标和重要火力点。机身腹部和座舱周围装有装甲,可以抵抗一般地面炮火袭击,具有结构简单,火力强,生存力高和反应灵活等特点。

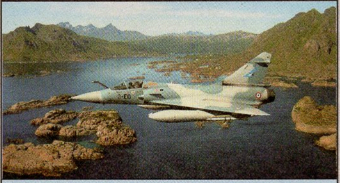
Mig-31 Foxhound 携带导弹数:78

XLAA	12
QAAM	10
UGBL	12

MOBILITY 53 · SPEED 97 · AIR-TO-AIR 77 · AIR-TO-GROUND 38 · STABILITY 49 · DEFENSE 85

米格 -31 是俄罗斯米格和莫斯科飞机联合生产企业在米格 -25MP 型飞机基础上研制的双座双发全天候截击机,用于取代前苏联空军的米格 -23 和苏 -15。该机航程远,速度快,具有卓越的超音速飞行性能,但机动性能不如第三代战斗机。

Mirage 2000D 携带导弹数:64



UGB	14
GPB	10
XAGM	14

MOBILITY 60 · SPEED 86 · AIR-TO-AIR 36 · AIR-TO-GROUND 60 · STABILITY 48 · DEFENSE 63

“幻影 2000”是法国达索飞机公司研制的轻型超音速战斗机。主要用于截击和制空,亦可执行对地攻击或战术侦察等任务。该机采用了无尾三角翼的气动布局,应用了复合材料等先进技术,以及大推力的涡扇发动机先进的电子设备,所以作战能力大幅度提高。

EA-6B Prowler 携带导弹数:66

ECMP	5
LAGM	8
QAAM	4

MOBILITY 54 / DEFENSE 60 / SPEED 49 / STABILITY 60 / AIR-TO-AIR 50 / AIR-TO-GROUND 55

EA-6B“徘徊者”(Prowler)是美国诺斯罗普.格鲁门公司在 EA-6A 的基础上改进研制的 4 座舰载电子干扰机,主要用于通过压制敌人的电子活动和获取战区内的战术电子情报来支援攻击机和地面部队的活动。

Su-27 Flanker 携带导弹数:72

XMAA	16
UGBL	8
SFFS	12

MOBILITY 57 / DEFENSE 61 / SPEED 73 / STABILITY 55 / AIR-TO-AIR 74 / AIR-TO-GROUND 38

苏 -27 是俄罗斯苏霍伊实验设计局研制的单座双发全天候空中优势重型战斗机,主要任务上国土防空、护航、海上巡逻等,具有机动性和敏捷性好、续航时间长等特点,可以进行超视距作战。该机完成的“普加乔夫眼镜蛇”机动动作显示出了其优异的飞行性能和操纵性能。

F-15C Eagle 携带导弹数:70

XMAA	16
UGBL	10
QAAM	14

MOBILITY 54 / DEFENSE 60 / SPEED 83 / STABILITY 61 / AIR-TO-AIR 73 / AIR-TO-GROUND 37

F-15“鹰”(Eagle)是美国麦.道公司研制的双发重型超音速制空战斗机, 主要用于夺取战区制空权,同时兼具对地攻击能力,是美国空军的主力战机。该机的设计主要是突出空战格斗能力,具有推重比大、翼载小、机动性好等特点,为典型的第三代战斗机。

X-29A 携带导弹数:60

QAAM	10
FAEB	4
LAGM	10

MOBILITY 71 / DEFENSE 49 / SPEED 73 / STABILITY 47 / AIR-TO-AIR 76 / AIR-TO-GROUND 40

以 F-20A 为基础开发的后继机体, 采用了革命的前掠翼构架,使得机动性大幅提高,但是相对的稳定性降低不少,因此搭载了电子飞行控制装置以弥补设计上存在的不稳定因素。

F-14D Super Tomcat 携带导弹数:72

XLAA	14
GPB	18
NPB	14

MOBILITY 58 / DEFENSE 61 / SPEED 87 / STABILITY 64 / AIR-TO-AIR 81 / AIR-TO-GROUND 35

F-14“雄猫”(Tomcat)是美国诺斯罗普.格鲁门公司为美国海军研制的双座超音速舰载多用途重型战斗机,主要任务是护航、舰队防空以及遮断和近距空中支援, 用于取代美海军的 F-4 战斗机。该机采用双发双垂尾变后掠中单翼气动布局,F-14D 是更新了发动机和电子设备的改型。

JAS-39C Gripen 携带导弹数:68

RCL	12
XLAA	8
SOD	14

MOBILITY 68 / DEFENSE 60 / SPEED 78 / STABILITY 61 / AIR-TO-AIR 40 / AIR-TO-GROUND 75

JAS-39“鹰狮”(Gripen)是瑞典萨伯公司研制的轻型全天候全高度战斗,攻击,侦察机(JAS 是瑞典语里战斗、攻击、侦察三个词的字头字母),该机按“一机多用”的原则设计,通过改变数字式机载设备和计算机的程序,同一架飞机可以执行几种不同的任务。

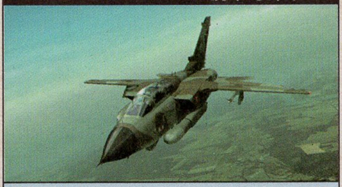
F-16XL 携带导弹数:68

XAGM	14
SAAM	10
BDSP	8

MOBILITY 52 / DEFENSE 61 / SPEED 66 / STABILITY 64 / AIR-TO-AIR 34 / AIR-TO-GROUND 80

F-16XL XL 型是 96 年由 F-16 改装而成的一种试验机,F-16X 的主飞行控制系统仍沿用了 F-16A 的全模拟电传操纵系统。但针对操纵翼面的变动作了相应修改。

Tornado Gr.4 携带导弹数:72



BDSP	12
ECMP	4
LASM	12

MOBILITY 51 / DEFENSE 92 / SPEED 63 / STABILITY 71 / AIR-TO-AIR 37 / AIR-TO-GROUND 82

“狂风”(Tornado) 战斗机是帕那维亚飞机公司(英国、德国以及意大利)研制的双座双发超音速变后掠翼战斗机,主要用于近距空中支援、战场遮断、截击、防空、对海攻击、电子对抗和侦察等。

F-2A 携带导弹数:72

LASM	12
XMAA	20
SFFS	14

MOBILITY 55 / DEFENSE 62 / SPEED 63 / STABILITY 70 / AIR-TO-AIR 40 / AIR-TO-GROUND 85

F-2A 型机是日美以 F-16 型机为基础共同开发的一种新型战斗机,主要用以取代 F-1 型机执行对地(海)攻击任务,能短距起降,具有一定的隐形性能,飞行品质比 F-16 战斗机差,但带弹量和对地攻击能力比 F-16 强。

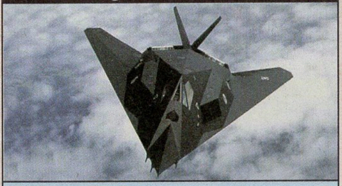
F-15E Strike Eagle 携带导弹数:76

SFFS	14
SAAM	10
GPB	14

MOBILITY 55 / DEFENSE 75 / SPEED 73 / STABILITY 77 / AIR-TO-AIR 42 / AIR-TO-GROUND 87

F-15E 是著名的 F-15 战斗机家族中的双座战斗轰炸机改型,F-15E 外观上最大的特点是墨绿色迷彩涂装,作为一种双重任务战斗机,F-15E 保留了前几个型号优秀的空战能力。

F-117A Nighthawk 携带导弹数:54



GPB	16
LAGM	12
QAAM	8

MOBILITY 38 / DEFENSE 75 / SPEED 39 / STABILITY 81 / AIR-TO-AIR 39 / AIR-TO-GROUND 91

F-117“夜鹰”(Nighthawk)是美国洛克希德.马丁公司研制的单座亚音速隐身战斗,攻击机,具有很好的雷达、红外和目视隐身能力,主要用于携带激光制导炸弹对目标实施精确攻击。

F-35C 携带导弹数:76

LSAM	14
SOD	16
QAAM	10

MOBILITY 87 / DEFENSE 66 / SPEED 68 / STABILITY 79 / AIR-TO-AIR 57 / AIR-TO-GROUND 91

F-35 联合攻击战斗机是美国准备在 21 世纪使用的主力战斗机之一。是一种高性能,低成本,能躲避雷达探测的多用途喷气式战斗机,具有垂直起降,飞行速度快,装载弹量多等特点,其中 C 型为对战舰型。

EA-18G Growler 携带导弹数:74

ECMP	6
XMAA	8
LAGM	10

MOBILITY	SPEED	AIR-TO-AIR	AIR-TO-GROUND	STABILITY	DEFENSE
75	78	65	69	74	52

F/A-18G 护航，电子干扰机，由 F/A-18E/F 改型而来，绰号“咆哮者”(Growler)，计划逐渐替代海军的 EA-6B 电子干扰机。是海上航空作战单位的电子眼，游戏中可以和 EA-6B 一样创造等大的雷达干扰范围。

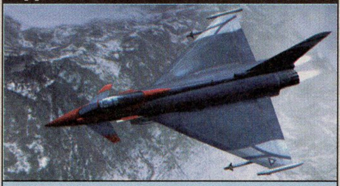
Rafale M 携带导弹数:74

LASM	14
XMAA	16
SOD	14

MOBILITY	SPEED	AIR-TO-AIR	AIR-TO-GROUND	STABILITY	DEFENSE
84	76	50	84	73	69

“阵风”(Rafale）超音速舰载战斗机是由法国达索公司于上世纪八十年代中期开始研制的。海军 M 型的最明显的改进是加强了主起落架,，使之能适应牵引弹射载荷和引弹射机构，在机身尾部加装了着舰尾钩，机体结构也作了相应的加强和修改。

Typhoon 携带导弹数:78



XLAA	14
SOD	16
SFFS	12

MOBILITY	SPEED	AIR-TO-AIR	AIR-TO-GROUND	STABILITY	DEFENSE
85	86	91	54	69	65

EF-2000 欧洲战斗机(Eurofighter)，是欧洲战斗机公司四国联合研制的新型单座双发超音战斗机，主要用于执行防空和空中优势任务，兼具对地攻击能力。具有短距起落能力和部分隐身能力，主要装备英、德、意、西四国的空军。

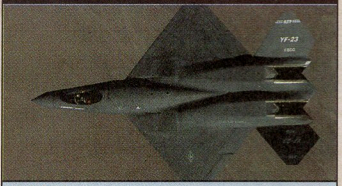
Su-32 Strike Flanker 携带导弹数:80

XAGM	16
LAGM	14
XMAA	12

MOBILITY	SPEED	AIR-TO-AIR	AIR-TO-GROUND	STABILITY	DEFENSE
67	63	51	96	79	78

从 SU-27 发展而来的高性能远程战斗轰炸机，SU-32 为对舰反潜型，SU-34 为对地攻击型。SU-32 具备超远程航行能力，在驾驶仓后设计有微型厕所和可供一人躺下休息的地方。

YF-23A Black Widowll 携带导弹数:80



QAAM	12
NPB	12
BDSP	10

MOBILITY	SPEED	AIR-TO-AIR	AIR-TO-GROUND	STABILITY	DEFENSE
83	83	94	58	88	66

YF-23A 是美国诺斯罗普公司 / 麦道公司研制的 ATF 战斗机原型机，代号黑寡妇，F-22A 的机动性和敏捷性强于 YF-23A，而 YF-23A 在隐身性和超音速巡航能力方面略占优势。据称 YF-23A 之所以落选，主要是因为其成本和研制风险均高于 YF-22A。

F-15S/MTD 携带导弹数:80

FAEB	8
XLAA	14
SOD	16

MOBILITY	SPEED	AIR-TO-AIR	AIR-TO-GROUND	STABILITY	DEFENSE
89	83	94	58	81	66

F-15S / MTD 是一种短距起落先进技术试验机，装有全动鸭式前翼和二元矢量推力喷口，可无需地面导航在 460 米长的跑道上起降。

Su-47 Berkut 携带导弹数:82

SAAM	14
SFFS	16
BDSP	12

MOBILITY	SPEED	AIR-TO-AIR	AIR-TO-GROUND	STABILITY	DEFENSE
91	83	96	59	75	66

苏 -47“金雕”(Berkut)验证机于 1980 年开始研制，是苏霍伊设计局瞄准俄罗斯空军对新一代战斗机要求设计的，Su-47 是新型前掠翼布局战斗机。技术性能优越，机动力极强，可实现 0 半径转弯还具有隐形能力。

Su-37 Terminator 携带导弹数:82

XLAA	16
FAEB	8
NPB	18

MOBILITY	SPEED	AIR-TO-AIR	AIR-TO-GROUND	STABILITY	DEFENSE
93	83	96	59	76	66

苏 -37 是俄罗斯苏霍伊实验设计局的多用途全天候超动性战斗机，苏 -37 在苏 -27 基础上为俄罗斯空军研制一系列第四代战斗机。苏 -37 在“零”速度和大攻角下同样也可以具有高机动性，超敏捷性使其可以在任何位置锁定和攻击目标。

F/A-22A Raptor 携带导弹数:82

XMAA	18
GPB	12
SOD	12

MOBILITY	SPEED	AIR-TO-AIR	AIR-TO-GROUND	STABILITY	DEFENSE
88	83	96	59	82	66

F/A-22“猛禽”(Raptor)是美国洛克希德.马丁公司研制的先进战术战斗机，是美国空军下个世纪初的主力机种。采用正常式外倾双垂尾布局，成功地将隐身外形设计技术、低超音速波阻技术、大迎角气动力技术和非定常前体涡控技术等融合在一起。

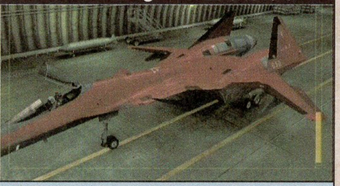
X-02 Wyvern 携带导弹数:84

XLAA	14
QAAM	14
XAGM	16

MOBILITY	SPEED	AIR-TO-AIR	AIR-TO-GROUND	STABILITY	DEFENSE
99	78	94	67	90	67

采用了独特的可变翼结构设计，具有令人敬意的机动性和稳定性，是军事大国艾鲁基亚的航空技术的结晶，该机体是《王牌空战 4》中的隐藏机体。

ADFX-01 Morgan 携带导弹数:84

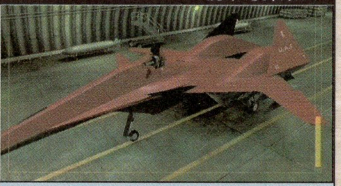


TLS	7
MPBM	8
ECMP	8

MOBILITY	SPEED	AIR-TO-AIR	AIR-TO-GROUND	STABILITY	DEFENSE
90	83	99	99	60	80

ACE ZERO 最终 BOSS 机体，不但机体自身能力强（对空对地的实力都是 99），其特殊兵装 MPBM 基本上等于小型核弹，威力极高，范围极大，多周目高难度下推荐使用的机体。

ADF-01 FALKEN 携带导弹数:84



TLS	14
XLAA	18
FAEB	8

MOBILITY	SPEED	AIR-TO-AIR	AIR-TO-GROUND	STABILITY	DEFENSE
99	83	99	93	82	67

ACE5 中的最强原创隐藏机体，具有凌驾于其它飞机之上的恐怖的实力。装备了“COFFIN 系统”使得飞行中不存在死角，代号为猎鹰，特殊兵装 TLS 激光能力是所有机体中最强。

文:A9VG-pikaqiu 责编:梵天

古墓丽影 传奇

劳拉·克劳馥

出品公司	Eidos	游戏类型	ACT
发售时间	2006.4.11	发售平台	PC、PS2、XBOX、XBOX360

本攻略以 PS2 版为基础

基本操作(默认设定)

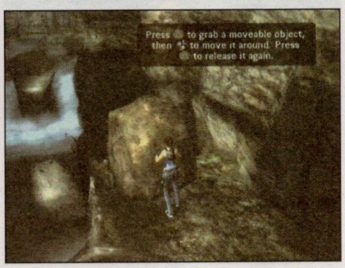
十字键	使用不同道具装备
左摇杆	人物移动
右摇杆	视角移动
□	绳索
△	动作(推动物品、开门等)/快速移动
×	跳跃/(潜水时)上浮
○	下蹲(与左摇杆配合为翻滚)(潜水时)下潜
L1	视角锁定
L2	视角居中
L3	无
R1	射击
R2	手雷
R3	精确射击模式
选择键	PDA
开始键	游戏菜单

任务流程

第一关:南美洲——玻利维亚

1 干掉第一个敌人之后,来到下图的平台上,将石块推下,会将下面的木板一头压下而另一头翘起。在翘起的一头可以抓住枝条荡到对面的平台上。

2 刚进入神殿之后会遇到陷阱,要及时



前跳并抛出绳索(在空中按叉键),然后用绳索荡到对面。

3 打死第一只美洲虎之后的陷阱,第一个很容易,第二个需要将旁边的铁笼子弄过来推着走才可以安全通过。

4 在下图的场景中,共有三个铁笼子。在水中的两个需要利用左侧的翘翘板将其弹上来。先将铁笼子推到一头,然后来到平台上站在下图中前面的台阶上向下跳。打开前面的石门后,利用旁边的铁链从上方来到门前。

5 通过刚才的场景后,会有一段需要根据屏幕上的提示来按键的地方。注意不要按的太晚,更不要按错。

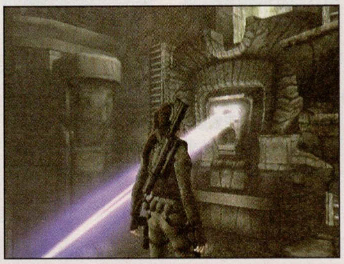
BOSS 战要点 开始会有直升机对浮桥进行攻击,快速向前移动并跳过被击毁的地方。将敌人全灭后过关。

第二关:南美洲——秘鲁

1 完成最初广场的战斗之后,需要从旁边的旗杆爬上二层。

2 摩托车追逐战的难度不算高,但要注意尽量避免与敌车、岩石及侧壁的碰撞。中途有一处需要跳过断桥的地方,要保持较高的速度才能顺利跳过。如果是 normal 难度以上,还要留意自己的 HP 残余量。途中会有红色的补血包,可以进行补充。

3 操纵回忆时的劳拉的流程:被怪物追击的时候,一直向前跑,跳过两处石头堆之后落下平台。这里的流程有三处机关,第一处要将箱子推到上面,第二处要将机关上面的石球移开,第三处将平台上的石球弄下来然后推到机关上。



4 结束回忆之后,有一段需要潜水的流程。注意换气,不要妄想一口气能游到最后。来到水下有四个发亮的机关的场景,潜下去之后游到机关前按三角键。要一气呵成,一次将四个机关全部启动,之后这里的水会被排净。

5 来到一处有浮石搭成的桥的场景。刚一走上去,浮石便会崩塌。注意屏幕上的按键提示(第一个是 L3 键上)。

6 结束 5 之后,在这里要将三个石球推到场景中的三个机关上。(以来时方向为准),第一个石球就在场地中;第二个石球在左侧高处,用绳索(按□)钩住之后拉下来;第三个石球在右侧的石像头顶。

7 结束 6 的剧情之后,现在要向回走。注意下图,从图中方向右侧一路经过石像来到 5 的场景,利用空中的藤条回到原路。后面就没有什么难度了,一路返回即可。

BOSS 战要点 将场地中的敌人全灭,最后干掉攻击汽车的敌人后过关。

第三关:亚洲——日本

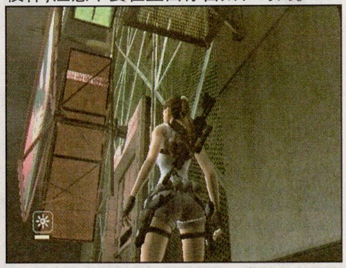
1 下楼后先到柜台前和侍者说话,然后到右侧尽头的门前,进入后发生剧情。

2 坐电梯来到大厦楼顶之后,来到上面的天窗处,用绳索钩住窗户然后拉开,进去之后骑上摩托车从未完工的桥处起跳来到对面,注意这里有屏幕提示,依照提示按相应的键。

3 利用空中的绳索滑到另一座大厦后,抛出绳索钩住空中的吊台,然后前后晃动。注意晃动时的幅度要尽量大一些。跳到吊台上之后,向前跳出吊台然后按×键抛出绳索钩住空中的灯座,然后跳到另一侧的平台上。

4 进入大厦,来到一处有大屏幕的房间。消灭这里的敌人,将大屏幕上面左右吊钩打破,然后用绳索将大屏幕拉倒。

5 出房间来到外面,看到上方有三个巨大的灯箱。第一个灯箱,到侧面用绳索钩住灯箱上发亮的部位向后拉;第二个灯箱,同一;第三个,先跳上去使其翻转过来。跳过三个灯箱之后,上面要跳过几根会断裂的横杆,注意不要在上面停留太长时间。



6 经过一处布满红外线的通道时,要将旁边的铁球弄下来然后推着走,这样可避免被对面的机枪打成筛子。

7 来到一处空中吊着龙形雕像的房间,用绳索钩住雕像头部下方的发亮部位,然后前后拉动,打破对面的玻璃窗。

BOSS 战要点 第一个真正意义上的BOSS。注意不要站在场地下方,会被机枪打到,从旁边石像后面的管子爬到上层。BOSS 的移动速度比较快,远距离的攻击方式为冲击波,要跳起或翻滚才能躲过;近距离的攻击方式为纵向冲击波攻击,侧移躲避即可。打倒 BOSS 之后过关。

第四关:非洲 —— 加纳

1 跳水之后游到对面的陆地上,爬上旁边的台阶,跳到中间的绳子上将石门上的石条拉开,然后用绳索钩住石门上发亮的部位向后拉。

2 在有两个巨大圆形石盘的场景,(以来时方向为准),先用机枪击倒右边石盘旁边的石杆,然后利用旁边的绳子和石盘上的铁钉跳到对面,一路来到左侧石盘旁边的梯子处爬上去。

3 来到需要开闸放水的场景,最后来到一处石像前,看到石像高举的双手手腕被两个石套所套住。先踩上一侧地上的机关,将旁边的箱子清掉。然后跳到另一侧,把石块推到机关上。回到原来的一侧,踩上机关,等石套张开到最大限度时跳到中间平台的石像前,用绳索钩住石像中间的机关然后向后拉。

4 回到 2 的场景,看到两个石盘都已经开始转动。出平台上的门,这里有旋转飞刀陷阱,利用旁边的石头推着向前走。在下一处旋转飞刀陷阱那里,墙壁上有一块石头可以拉出来并如法炮制安全通过。

5 过了 4 之后,会有石球滚落下来。先跳过右侧的障碍,然后滚过左侧的障碍,再跳过前面地上的坑即可躲过石球。

6 消灭大批敌人、通往 BOSS 房间的场景,左右两个台阶上会有石球滚下,利用中间的绳子来躲避。

BOSS 战要点 BOSS 的速度很快,除了近身攻击之外,还会扔手雷。当 BOSS 的 HP 减少到一定程度的时候,他会自动恢复 HP。消灭他的方法是先用枪打破周围几个平台下面的部分(按 R1 + △),然后用绳索将其钩住之后向下拉,平台就会崩塌。当所有的平台都破坏之后,BOSS 就再也不能自动恢复 HP 了。打倒 BOSS 之后过关。

第五关:亚洲 —— 哈萨克斯坦

1 降落时要注意,下降到一定高度时按键,一定要按住,不能松开。机枪对面屋子里有梯子,从梯子上去然后跳到对面。

2 进入该场景机枪后面的屋子,从守卫口中得到密码。去控制室的路上小心滚落的油桶,在控制室得到路线图之后,回到最初的场景。

3 来到隧道前,需要骑摩托车追赶火车。这次的追逐战流程比较长,中间要经过两处地形较复杂的地段,很考验操作能力。

4 在火车撞进车站后,会有按键提示。后面没什么难度,需要从车站的一侧移动到另一侧。最后打破通风口的风扇,从通风口钻进去。

5 小心露电的电线(跳过去)。来到有一台红色机器的房间后,先跳上机器旁边的绳子将管子拉下,然后来到机器前用绳索钩住中间发亮的部位向后拉。电力恢复之后,从前面的门出去。

6 小心通道中的绿色气体,沾到之后会损失 HP。在见到 Amanda 的剧情之后,从前面被炸断的桥滑下去,然后从左侧带电流的铁管爬到上面的平台。进入尸体左侧后面的门,一路向前来到一处大厅。将轨道上的小车拉到梯子前,用小车做垫脚跳上梯子,然后来到控制室,拉下机关,这时小车开始充电。下去之后用绳索将小车一路拉到门前。

7 向回走,通道里会因绳子的金属末端导电而充满电流。用绳索钩住金属末端晃动,然后趁电流消失的时候迅速过去。来到尽头,先拉开金色的巨大挡板,然后小车开了进去。这时整个基地的电力开到最大,进入旁边的自动门。

8 进门之后,从尸体旁边的门出去,然后坐上电磁炮,将左侧空中的吊台吸到右侧(按 L1),然后利用吊台跳到对面。通道中挡路的东西可以用枪打破,小心电流,可以下蹲或跳跃躲避。

BOSS 战要点 无需直接进攻 BOSS,首先将场地中四处开关拉下,每拉下一个就会出现一个铁球。坐上电磁炮,按 L1 键封住 BOSS 的行动,按 R1 键将其打到电流上。BOSS 被打到一丝血的时候会消失,过一会儿会自动恢复重新出现。利用它恢复的时机按 R1 将四个铁球都打到电流上组成电幕,然后马上下来用绳索钩住电磁炮上方发亮的物体后过关。

第六关:欧洲 —— 英国

1 初期没什么难度,上方的铁栅可以用绳索拉下,然后从洞口进去。

2 在有叉车的场景,用叉车将前面的箱子清掉之后一路开下去,下面左侧的墙可以撞开。坐在叉车上可以无视通道中的陷阱一路前进。铁门可以用叉车的货铲抬起来。小心在最后叉车会坠入深坑,根据屏幕显示来按键。

3 利用墙壁上突出的边缘部分一路来到最下面。继续走会看到火堆陷阱,利用铁笼子来通过。在石门处用铁笼子做垫脚跳过去。在旋转飞刀陷阱处可以用铁笼子将刀片卡住。

4 在一处需要踩下开启前面大门的机关处,走左侧用吊灯撞破墙上的铁栅,然后用绳索将里面的棺材拉出来。踩在棺材上用绳索钩住灯座进行移动,将棺材拖到机关上。

5 水道中有机关,拉下之后会有棺材出现,踩在棺材上用绳索钩住灯座移动。

6 来到墓室前,从左侧一路跳到墓室屋顶,从屋顶的绳子下去来到里面。剧情之后,将半截石棺拉到场地中断掉的柱子旁,然后用绳索晃动吊灯(幅度大一些)。踩着石棺跳上断柱,再跳到旁边悬挂着一个圆柱形物体的绳子上,这时钟被拉了上去,正好与吊灯相撞而发出声响。

BOSS 战要点 先攻击石像,在怪物将头凑近石像时马上收枪抛绳索钩住拉杆之后按三角键向后拉。最好在 BOSS 刚刚把头凑近石像时就收枪抛绳,这样成功率会高一些。连续四次之后 BOSS 被打倒。

7 在铁门处射击上面的吊环,然后扒住铁门上盾形物体跳上去抓住绳子荡到对面的平台,拉下拉杆升起铁栏。一路返回,来到升降平台处,按下按钮升上去,回到刚才开叉车的地方,干掉这里的敌人后过关。

第七关:亚洲 —— 尼泊尔

1 小心会崩塌的地方,移动快一些。来到山顶之后,洞口的冰层可以开枪打破。

2 滑道部分要注意起跳时机。来到飞机残骸的场景,先用绳索将外面的发动机残骸拉过来压在机舱上,然后向里面走。在机舱滑下雪山的时候有按键提示,注意根据提示来按键。

3 与敌人交战的场景之后进入山洞,里面有河流,注意不要落水,会损失 HP。利用河流上漂过的冰块做垫脚前进。

4 在有巨大佛像的场景,利用绳索钩住上面的灯座,然后一路荡到对面。注意第一个按叉键,第二个按方块键,第三个按叉键。到对面之后的解谜步骤:跳上右边的平台 -- 将小箱子拉到平台上一跳上左边的平台 -- 将金色箱子拉上去一跳到右边的平台 -- 将大箱子拉上去。这时跳到上面的屋顶,把金色箱子推到那块金色地板上面,下面的石门就会打开。

5 拿到石剑之后,按十字键下可以切换手枪和剑,R1 键挥动,可以发出冲击波。从后面的出口出去,用剑打破石门,这时要从已经开始崩溃的空中平台跳到对面,速度要快。在顺利的跳到对面之后,过关。

第八关:南美洲 —— 玻利维亚

最终 BOSS 战 枪对 BOSS 已经不管用,用剑进行攻击。按住 L1 键再加上 × 键来躲避 BOSS 的攻击(L1 键不要松开),按 R1 键对 BOSS 攻击。注意保持一定距离,但也不要离得太远,而且不要离场地边缘太近,否则有可能被打下悬崖。在 BOSS 被打倒在地片刻之后会重新站起来并恢复 HP,在它倒地的时候马上收剑冲过去按三角键攻击。连续几次之后,就可以将其消灭,通关。

隐藏要素

每关都有一定数目的 REWARDS(奖励)分散在不同的地点。奖励分铜、银、金三个等级,金只有一个,而且位置很隐蔽或取得方法比较特别。银、铜各有若干个。收集齐奖励之后会开启相应的隐藏要素(劳拉的其他服装等)。

标题画面选择 Croft Manor 可以在劳拉家中进行探索,这里同样可收集奖励。

通关后出现时间模式,打通时间模式后得到劳拉的泳装。

操作篇

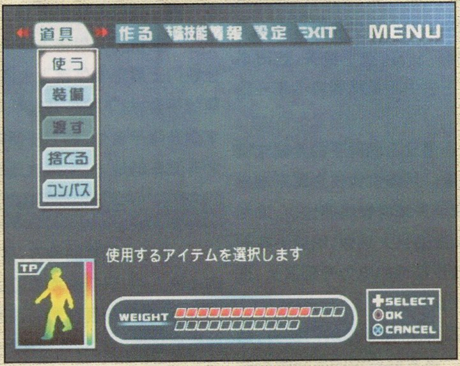
十字键	除了移动选项外什么也做不了
△	切换为主视角
□	菜单
○	确定 / 调查 / 拾起物品 / 交谈等动作功能
×	取消 / 奔跑 / 跳跃
L1	叫喊
L2	调整视角
R1	蹲下 / 抓住桅杆等功能键
R2	无用
左摇杆	移动 / 项目选择
右摇杆	调整视角 / 按下右摇杆为查看地图

画面篇

左下为衣服的整体湿润状态，DAY 时为干燥，出现水滴就表示开始湿润，水滴越多衣服越湿，TP 就减的越快。箭头表示 TP 的状态，箭头向下表示 TP 正在逐点下降，平稳时表示 TP 无变化，上升时 TP 为恢复状态。箭头颜色和菜单内的人体颜色一致，当出现绿色时就不妙了。

右下为指南针。

菜单篇



菜单左下为 TP 状态

TP 状态

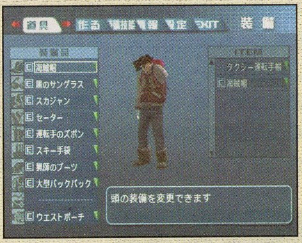
TP 颜色槽从上到下，身体状况逐渐变差当四肢开始出现绿色时，跑动就受影响，速度下降当四肢呈紫色时，基本上就跑不动了，普通移动速度也下降不少当双脚出现黑色，画面开始摇晃，基本再走几步就倒下 GAME OVER，中间的 WEIGHT 为持有物容量，装备背包可以提升容量。

道具

– 使う

可使用的道具包括 TP 回复类，雨伞，电筒的等工具类，以及箭头红色的剧情类。

关于道具的重要说明：由于 5 个主角都是在同一个城里逃难，某些角色之间会有互动的场所，因此同一片地区里，前面的主角 A 拿走的东西，后来的主角 B 可就拿不到了，不过有些物品是角色剧本独有的，本攻略里所拿到的道具都是以第 1 次到达该地点时出现的为准。主角 A 用不上或塞不下的物品，可以放到垃圾箱里给后面的主角 B 用，这点在稍后的垃圾箱系统里会详细说明。



– 装备

服饰及装饰品类

服装分为上着，上半身，下半身这 3 样就会随着被雨淋，泡到水之类的逐渐湿润，一般来说，下雨会让上着湿的更快，走过水塘会让下半身湿的更快。这 3 样服饰都有个湿润度，越湿润的衣服会让 TP 减的越快，这时就要更换相对干燥的衣服。

饰品类里眼镜纯粹是装饰，帽子，手套和鞋子多少可以抑制 TP 的减少。

背包类可以更换背包，容纳更多的物品，挎包类是女性专用，一样可以增加携带容量，腰包增加小部分容量。

– 渡す

将物品交给旁边的 NPC

可以给的物品包括 TP 回复类，衣服，或其他剧情道具，本攻略提及的交给 OO 人 XX 物品，基本上都是使用这项指令。

交给回复道具后立即对 NPC 生效。

衣服等装备品也可以对 NPC 生效，反正游戏里都是男女搭配的组合(西崎篇除外)，用不上的衣服就塞给他们好了。

– 捨てる

丢弃物品。

–コンパス

更换收集到的指南针，有 65 个之多，花样百出，本攻略都会提及入手地点，要注意的是，指南针并不是整个系统所有 SAVE 通用的，只有一脉相传的 SAVE 才继承。

作る

– 組み立て

组合物品，变为新的道具，由于一些道具需要几个主角得到的不同物品才能组合，例如[寄集めのオ－ル]，就需要 [物干し竿]、[ホウキ]、[ガムテ－プ]、2 个 [フライパ

ン]才能组合，因此只有前面的主角们把必要品都给老爷爷，最后由速水才能组合出这个。因此如果见到些暂时无法组合的道具，就塞老爷爷那吧。

限于截稿时间关系，无法将组合全总类列研究出来，请读者见谅。

–解体

将物品解体，变为新的物品除了可组合物体外的其他物品解体后就弄不回原来样子了，例如将衣服解体成可燃ゴミ。

特殊技能

每个主角拥有的特殊技能都不同

筱原：分享 TP，如果 MM 快不行了就用这个吧

佐伯：偷东西，看到人就伸手过去摸一把 XD，一般都会得到东西

拓植：听广播，没啥用处

西崎：回忆过去被欺负的事，纯粹是增加过关后的回忆录

速水：回复记忆，了解速水的人生

须藤：解明真相，了解到事件背后的阴谋

情报

– 地图

查看当前附近的地图，了解地名，按下 L3(右摇杆) 可快速打开地图

– 读む

阅读得到的一些资料，书刊等

– 全体图

查看富坂市的整体地图

– 人物辞典

查看遇到过的人的相关信息

あたたまりポイント（SAVE 点）

取暖用的工具，例如暖炉，火堆之类的都可以进行烘干衣服，食事，存档。

烘干可以将衣服烘干并且回复 TP。

进行食事后以 TP 最高而且不减的状况维持一段时间，恶劣环境里必用，食事需要厨具[高级片手锅]和食物。

垃圾篇

垃圾箱与回收垃圾的老爷爷

垃圾箱相当于储物柜，用不上的，多余的东西都可放到里面，但这可不是生化系列的箱子，并不能在其他地方出现的垃圾箱里找到上一个垃圾箱里投放的物品。简单的来说，同一个地点的垃圾箱，主角 A 投放的物品，主角 B 来到时可以得到。

回收垃圾的老爷爷就强悍点了，相当于全部主角共用的时空箱。交给他的东西，不管是哪个主角，只要下次见到他，都可以拿里面的东西。举例来说，A 地点见到老爷爷，主角 A 塞了进物品 X；主角 A 在 B 地点里碰到老爷爷后，可以拿取物品 X、主角 B 在 C 地点碰到老爷爷后，也可以拿取物品 X。

垃圾箱共可装 10 个道具，老爷爷处可以放 20 个道具。

注意，垃圾箱并非对所有主角都是通用的，只有同一地区的垃圾箱才能被特定主角使用。下面列出所有可通用的垃圾箱和对应的主角。

筱原

时间	地点	可共用主角
第 1 日	从地下逃出来后的工事现场	佐伯
第 2 日	アンジェリ－ナ餐馆下的停车场	佐伯、速水

佐伯

时间	地点	可共用主角
第 1 日	警察署对面	拓植
第 1 日	佐伯老哥公寓旁边	拓植
第 2 日	アンジェリ－ナ餐馆下的停车场	拓植、速水
第 2 日	奥富水坝	拓植

拓植

时间	地点	可共用主角
第 1 日	游戏开始时的超市后面	速水
第 1 日	アンジェリ－ナ餐馆下的停车场	速水

西崎

时间	地点	可共用主角
第 1 日	体育馆外面	速水

影响篇

5 个主角之间各有互动，有些互动会影响交谈的内容，比较大的还能影响到后面主角的结局路线。

影响 1

筱原→佐伯

当筱原和春香从地方逃出来后，会遇到警长，被询问佐伯的下落：

◆选择“见ていないです とウソをつく”→佐伯逃脱

◆选择“そこの车の阴に…と见たままを言う”→佐伯被抓，工地里的那些道具就拿不到了

影响 2

筱原→佐伯

当春香在车站塌陷昏过去后，筱原前往地下道搭救，来到铁栅栏，需要照明后才能用工具打开，此时

◆装备“100 元ライタ－”来照明，打开铁栅栏后，就这样走过去，引起火灾骚动→佐伯进入书店会有警察，需要躲过他们。

◆装备手电筒照明或打开铁栅栏后，取下“100 元ライタ－”再前进→佐伯无任何事发生。

影响 3

筱原→佐伯

搭救春香出现的分支有抄近路和走远路两种：

◆走近路，取下铁棒，即在铁棒前选择了“取り除いて先を急ぐ”→佐伯到这里时会发生车站崩溃，如果在限时内爬到青山处为 A 结局路线，向救难队处爬，并和救难队员交谈后选第二项进入 B 结局。

◆走远路→佐伯安全通过。

影响 4

筱原→速水

灾难第 2 日后，在アンジェリ－ナ餐馆下遇到速水，此时出现 2 个选项

◆选择“藤宫を优先”，3 人到餐馆，再出现 2 个选项：

选择第 1 项→速水单独去找工具救沙耶

选择第 2 项→速水和筱原同去救沙耶

◆选择“ガレキの下敷きにな t つた人を优先”→速水和筱原同去救沙耶，春香会被丢在一边被雨淋

影响 5

筱原→速水

灾难第 3 次，筱原渡过电车时，

◆跑动引起电车坠落→速水篇里电车坠落引发的大水将罐子冲走，必须去追罐子，追上了继续 A 结局路线，追不上进入 C 结局

◆慢慢走过去→速水篇里无事发生。

影响 6

佐伯→拓植

当佐伯要逃离警察局时有 2 个路线选择：

◆从边上的洞口出去，碰到油车的管子，引发爆炸→拓植和本多会掉下去，拓植自己开溜进入 C 结局。

◆装备上全套女警服，走到门前，按○，让守卫开门(不是按 L1 喊叫啊)→拓植篇里相安无事

影响 7

佐伯→速水

当佐伯来到地下通道时，会遇到昏迷的速水

◆选择“外へ连れ出し助ける事にした”，并且第 2 日在アンジェリ－ナ周边的公寓下遇到沙耶时，选择“トンネルで倒れていた”→速水在洗衣店里醒来，沙耶在旁照料

◆无视他或直接闪人→速水在地下通道外的广场醒来。

影响 8

西崎→速水

西崎从教室出来后遇到速水，出现对话

◆“へ、变质者”→速水得到的性格碎片为“变质者”

◆“あっ カッコいい人…！”→速水得到的性格碎片为“ナルシスト”

结局篇（攻略里都会提到，这里做个汇总）

筱原

1–A 本攻略默认路线

1–B 第 2 日里，救出被困水上的藤宫后，选择“いいじゃないか　二人でここを出ようよ”，然后再选“藤宫にあれこれ言つて说得し续ける”

1–C 同上的地点，选择“ぼくは一人でヘリに乘るよ”

佐伯

2–A 本攻略默认路线

2–B 参见上面的影响 3

拓植

3–A 本攻略默认路线

3–B 参见上面的影响 6

西崎

4–A 本攻略默认路线

4–B 带着绫乃一起逃生，来到 4F，楼梯崩溃，出现选项，选择“绫乃を骂る”后再选第 1 项，连续骂 N 次。

速水

5–A 本攻略默认路线

5–B 最后田边威胁交出罐子时，选“分かりました アポロン样！”

5–C 参见上面的影响 5

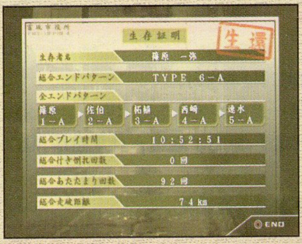
前面 5 个主角全过后出现追加剧本第 6 关。

筱原

6–A 当筱原以 1–A 结局时出现的路线

须藤

7–A 当筱原以 1–B/C，拓植以 3–A 结局时才会出现的



路线，其他人的结局随意。这样就能在开始时得到6块事件碎片，再加上资料室里解析出的3块，全拼好推理出事件的真相，须藤会提到本多是否离开城镇的剧情，之后在塔顶时本多会带着直升机来救须藤。

7-B 当筱原以1-B/C，拓植以3-B结局时才会出现的路线，其他人的结局随意。游戏开始时只有5块碎片，无法解析事件真相，本多无法得知须藤留在编辑部，自然也不会来救人，须藤就这样挂掉了。

进入7-B的另类邪道方法

筱原以6-A通过全剧本后，须藤篇也没出来时，在[FREE GAME]里随便通过一人，例如流程短的西崎，SAVE这个通过存档，再LOAD这个存档，选择[6TH STORY]，进入筱原篇……结果进去后就是须藤7-B了，玩完后在FREE GAME里就会增加须藤篇。

总之，要完美地完成游戏，怎么也要玩2次。

2周目要素

完成1次游戏后，难度追加HARD，并增加自由选择主角的FREE GAME模式，追加鉴赏服饰类的コレクション，若集齐5个宝石还能追加特殊服装"宝石スーツ"，具体请参看攻略篇。

以2周目状态进行游戏，不管是连续剧本模式还是自由关卡模式，都能在垃圾箱里出现"コレクション"这个选项，可以从这里无限地得到1周目时取得的衣服，饰品等。本攻略里1周目就能取完全部衣服，这样2周目玩起来就方便多了。

逃生心得

1.不要在有水的地方逗留

2.当发生地震，急流冲来时(此时手柄一般都强烈震动)，赶紧按R1蹲下或抱柱子，不然就被震倒或撞飞，TP损失很大。

3.不要从较高的地方往下跳，一来会大减TP，增加衣服湿润度，二来手上持雨伞，简单雨衣之类的道具时，会损坏道具。

4.当SAVE点附近是比较恶劣的环境，例如暴雨，请一定要进行食事再行走。

5.灵活使用"使い捨てカイロ"这个较长时间内TP不减少的道具，急救包可以完全回复TP，危机时再用吧。

6.游戏里的选项非常多，大部分的选项都不会对游戏进程有影响，只会影响到通关后"冻结的回忆"的报告。这些对话选项非常有趣，例如佐伯面对青山的威胁时，居然还有爱的告白选项……2周目里乱选也挺有趣的。

正式开始前，请先玩TUTORIAL里的灾害疑似体验，进行游戏教学，熟悉下游戏的操作，结束后能得到"市民灾害センター－コンパス"作为奖励。

筱原篇

第一章剧情

第1日

大学4年生的筱原一弥正在这个都市里打工，在宴会上担任侍者一职，此时藤宫家的大小姐出现在宴会上，那个装扮，俨然和筱原一样的打工仔。(为什么这样的大小姐会在这里打工啊)。市长的长篇大论后，一名看似服务长样的大叔要求筱原去拿料理，只要交给藤宫就可以了。与藤宫一起工作后，被服务长大叔指示去帮助其他客人，不小心乱窜到大人物田边那里，被指使去拿水给他，没办法，再跑趟厨房。之后得知全员集合，告知，地上的雨代川决堤，紧急疏导这里的客人，此时，水已经漫到走廊大部分地区……灾难就要来临……

从服务长大叔得知，藤宫早退，现在找不到人，或许还在更衣室，要求筱原赶紧去找看看。好不容易来到更衣室前，发现门已经坏了，无法打开，只能另外想办法。经过一番辛苦，还差点丢了命，终于进入了女子更衣室，却发现空无一人，原来藤宫被关在柜子里了……

与藤宫互相扶持上到上层，找到了其他一些被困的人们，得知这一层也快保不住了，只有继续往上才比较安全，然而不久之后惨剧还是发生了，没能及时爬上绳梯的人被大水冲走了……其中包括了服务长大叔。

终于来到地面上，新闻里报道说都市正被洪水无情的摧残，看来这里也不是久待之地，而且新闻还说到有个穷凶极恶的杀人犯逃脱了……但，怎么看也不像是穷凶极恶之辈。继续前进遇到了直升机，原来是藤宫家投钱设立的救护队，看样子是没办法上直升机了，毕竟是重伤者优先，来到车站后，没想到突然发生坍塌，藤宫晕倒在另一边，赶紧通过地下通道来到对面，庆幸的是她并没有什么大碍。

搭乘上巴士后，藤宫说了一些关于她家里的事，很是担心新妈妈，而且不知道该怎么面对她，正当说到重点时，不识时务的直升机来了，但几秒钟后居然莫名其妙的坠毁了，2人赶紧跑过去看，没想到料理长掉在断掉的路边上，筱原想要拉他上去却一起掉下去了……

第2日

主角的生命就如蟑螂一样，这么高掉下来居然一点事也没有，料理长光荣的牺牲了，爬上去发现人全跑光了，没办法，独自闯天涯吧……

走到一高速公路上，一位女性前来求助，要求救救她女儿和某位好心的小姐，哎呀，那正是藤宫。历尽一番辛苦，终于救出了两人，藤宫表示要去找母亲，当然要陪同前往了，走到半路，藤宫突然生病，幸得找了个地方修养一晚……吃下温热的料理后，藤宫说出了心中对母亲无限的愧感……

第3日

历尽千辛万苦，总算来到了疗养院，没想到那的人去避难了，划船来到富坂市公园，得知藤宫的母亲就在这里，然而却命不久已……藤宫终于能见上母亲一面，在一声"妈妈，对不起"的道歉声中，藤宫母亲欣慰的去世了……突如其来的海啸地震，将公园整个吞没，马戏团和避难的人们全部被卷走……此时藤宫的父亲突然出现，指示他们前往中心的塔……

第一章要点

分支剧情

1、自由移动后，与边上的侍者对话，得知藤宫的柜子号码和眼前的这计划一样都是B-1，穿过厨房，来到男子更衣室，找到B-1，得到"藤宫の写真"。

2、回到宴会厅，有位女士正在地上找镜片，选择帮忙后，在附近能找到"コンタクト"，注意隐形眼镜就在前面一点的地上，在女士旁边蹲下然后调查就可找到了，切不可急着走过去，不然就踩碎镜片了。找到后要使用指令"渡す"才能交给她。

3、与厨房内走动的厨师对话后到男更衣室F-5找"イタリアンレシピ"给他，同时能得到"料理长の写真"。

4、与最里面的某个厨师对话后去调查男子更衣室某张揭开了边的招贴画，发现一个邪恶的小孔～

5、中央大台附近有位客人不断的喝酒，对话后选第1项，将刚刚的餐车推到他面前。

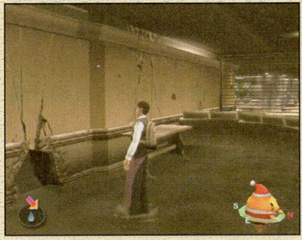
6、在宴会厅大门选第2项后出到大厅，见到个迷路的LOLI，与藤宫对话选第1项，然后在厕所前可找到她母亲，对话选第1项(这点距离，不到20米……哇靠)，另外，厕所旁边的休息室里有SAVE点，对面的牌子旁边可找到"サンタジオコンパス"。

主线剧情

1、完成支线1-4后，到中央和藤宫对话都选第1项，就可以去厨房拿料理运送到中央交给藤宫(注意要一直按住○才能推车)，对话都选择第1项，得到空盘子，搬到走廊的桌子上，注意不可跑动，只能慢慢走。完成后可去发展支线5-6。

2、来到宴会厅边上一堆记者拍照那里，剧情时选第1项，然后到厨房去拿水，与打电话的厨师长对话后端起杯子，到走廊漏水的地方，与记者本多对话，分别选第1项和第2项，然后将盘子放在旁边的桌子上，调查女子更衣室前的黄色贩卖机旁边2个叠起来的木箱，得到"ウエイトレス制服"，交给本多，得到"ぶらり－トミサカ"。

3、将水交给田边，剧情后要求疏导大厅里的客人，如果之前没搜刮完各个地方的道具，这里就尽快了。分别有男子更衣室里的"报都新闻"、"アルバイト名簿"、大厅SAVE点里的"高级片手锅"、"カップスープ"。此时在更衣室A-5里能得到"リュックサ



ツク"。出到大厅，与大厅里的两处人对话，再到男厕找青山。剧情后TP开始生效，注意保持一定的干燥度。

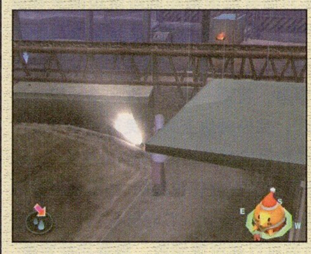
4、在铁栏前按L1大叫，对话后，去找藤宫，不过路已经封死，只能在裂开的洞口爬过去，来到厨房，煤气炉可以取暖和SAVE。回到宴会厅，舞台屏风后找到"ガムテ－プ"。来到女子更衣室前，调查后搬来梯子，发现上面漏电，再去刚刚搬梯子的地方附近找到配电盘切断电源，然后就快逃命到梯子前吧。

5、找完这里的3个道具"携带电话"、"万步计コンパス"、"使い捨てカイロ"，按L1大声叫，救出藤宫，再与藤宫推开柜子来到厨房，电话打进来后选项依次为3-1-3。厨房能找到"うどん"、"高级片手锅"、"非常ライト(电)"。配电盘旁边的仓库可以爬进去，找到"救急セット"，打开箱子得到"作业用コ－ト"。

6、回到宴会厅，水又将路给塞死了，对话选第1项。通过倒下的长桌来到舞台一边，另一长桌上有"富坂市指定ゴミ袋"。通往大厅的长桌会有急流通过，需要按R1蹲下，慢慢爬过去，以后碰到还会有很多类似急流的场景，都要这样通过。出到大厅门口，直走过去从一桌子上得到"使い捨てカイロ"，走一会，地板会塌陷，拉住摇杆向上就可以爬上来。一路来到电梯附近，对话选第1个。之后走到扶手电梯，没想到藤宫走不过去，只能返回拉住她一起上扶手电梯，另外，要随时注意藤宫的情况，一旦发现她虚弱的想倒下就使用特技"温めあう"，分享TP。

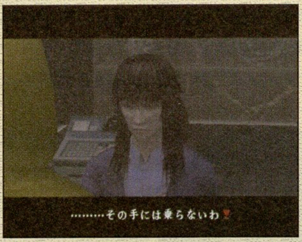
7、电梯边上能找到"救急セット"，从边上的横木上通过，来到对面区域，找到"扩声器(电)"、"单一干电池"、"使い捨てカイロ"。返回后到电梯后面将铁栏上的帘子掀开，使用扩声器后按L1，呼叫人过来，之后从洞口爬过去。找到"使い捨てカイロ"和"ジェリ缶(灯)"，在火炉前使用"ジェリ缶(灯)"。剧情后火炉边上能得到"ガムテ－プ"，别忘了SAVE。

8、来到中部独木桥那里，在黄色的横杆旁边按R1蹲下，抓住横杆，慢慢走过去，爬上梯子后有段平衡木，中间部分会有急流通过，看准时机再过去，终端处按×跳过去。箱子里可以得到"カップみそ汁"，仔细观察周围，找到SAVE点附近的"绳バシゴ"，在缺口处地上有个4根小铁柱的支架那里使用"绳バシゴ"，剧情后对话选第1项，与受伤的工人对话后，地面再次坍塌，在横杆旁边蹲下，慢慢走过去，终点看准升降梯的摆动，按×跳上去。升降梯上选第1项帮助大婶。



9、SAVE点边上找到"ホイッスル"，垃圾箱里可以存放道具，遇到刑警后，对话选项会对下一位主角佐伯的流程有一定的影响，第1个选项为佐伯逃过刑警的追捕；第2个选项为佐伯被刑警带走。（本攻略选第1项）

10、到地图上右下的小屋附近，避过有电的区域，小屋前得到"クリスマスツリ－コンパス"，进入小屋还能得到"ロ－プ"等数个道具。之后前往百货商店PAPCO，对话选第1个。别忘记拾起"バックパック型コンパス"，再进入PAPCO，里面有"ハツカ"、"ボンボンつき手袋"、"使い捨てカイロ"、"シルクハット"。与宝石店里的女人交谈，选"……避难"2次，然后将"使い捨てカイロ"交给她，再次对话得到"くず真珠"。出去后沿着墙壁走到半开的卷帘门前，爬进去，得到"黄色い伞"和"富坂市指定ゴミ袋"。有了伞后就不怕雨淋了。

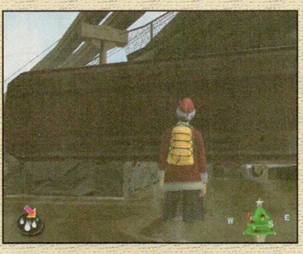


11、到大路断层那里，与藤宫对话后选第1项，等待藤宫爬上去后，将"ロ－プ"交给她后就可上去。在旁边的PAPCO门前还能得到"スニ－カ－"。注意急流过后会有不少障碍物撞来，注意躲闪。走上桥后遇到直升机，选第1个重伤优先。剧情后，观察周围，找到辆货车，车厢里有"ガムテ－プ"和"富坂市指定ゴミ袋"。另外地下通道的入口附近能找到"サンタブ－ツ"，边上尽头有许多禁止通行牌子附近可找到"モノレ－ル车两コンパス"，车上找到"サンタコ－ト"。另外，菲泽站大门正对面候车亭后面的椅子上有"サンタズボン"，然后从东门进入车站。

12、剧情后先去SAVE，顺便搜到"カップみそ汁"和"ZZスポ－ツ"，进入站长室还能找到"100元ライタ－"、"ランクハンドル"、"菲泽站の日志"、"高级片手锅"，从楼梯下去到断层处，得到背包"バックパッ"，可增加持物量。发生坍塌后，走出车站，前往之前的地下通道里，地下商店的货架上还能找到"うどん"，使用"100元ライタ－"后，在铁栅栏前使用"ランクハンドル"，使用后选第2项不要丢掉。注意如果一直点着打火机前进的话会点燃装饰物，引起骚动，警察就会出现，那么佐伯篇里就有点麻烦，要避开这些人视线。本攻略选择收起打火机，不引起骚动。

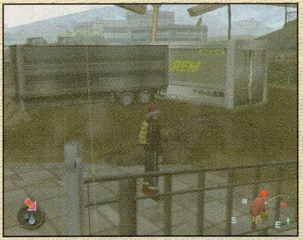
13、走过对面后可得到"使い捨てカイロ"，之后独木桥通道会有2条路，如果选择第1个将铁棒拔掉，马上就能来到藤宫身边，但之后会影响到佐伯篇的路线。本攻略选择探索别的路。独木桥上要小心别掉下去了，末端有水流涌出，看准时机再过去。15 2楼有顶"サンタ帽"，别忘记拿了。车上的对话都选第1项。下车SAVE后先将周围能搜刮的东西都刮完。大概为，小电视后的"ウエストポ－チ"，巴士旁红色小灯附近的"ガスボンベ"；临时食摊旁的"使い捨てカイロ"、"わかめス－プ"、"高级片手锅"、"おでん"，尽头绿色面包车里有"ジャ－ジズボン"和"ジャ－ジ服"。某辆小货车上的"ファ－ケ－プ"，尽头道路分支的车辆中间有"コック帽"，走上旁边的公路，走一段距离找到"トロットビ－クルコンパス"。找完后和藤宫对话，选项为3-1-1，剧情后跑到公路断掉的地方，看到料理长快要掉下去了，对话后选第1项。

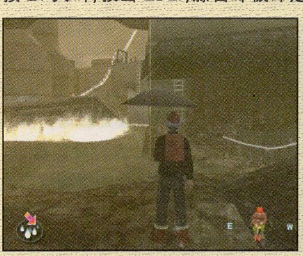
灾难第2日



14、剧情后返回公路上，发现人全走光了，独自一人前进。桥下有"使い捨てカイロ"，需要走到下面尽头再折返才能拿到。尽头倒下的巴士里有"ライダ－ス－ツ"，需要走到巴士下有积水的地方爬进去才能得到。

然后回到上面，穿过横着的巴士来到SAVE点。开动水上摩托冲到对面区域，附近有回收垃圾的老爷爷。在大房子后面可找到"ジェットスキ－コンパス"。从开着的窗子爬进去，厕所里可找到"黑のサングラス"，自动贩卖机附近找到"イヤ－ウォ－マ－"，厨房里有SAVE点，厨房和饭堂内共找出"うどん"、"ビニ－ルズボン"、"バ－ル"。厨房有2个门可以出到外面，其中一扇门出去得到"荣养ドリンク"和"使い捨てカイロ"，从写着EXIT的门出去后，在小货车上能找到"使い捨てカイロ"，房子的另一边角落里找到"钓り人のコンパス"，来到图示的地方，用刚刚得到的バ－ル撬开货车车厢，工具用完就可以丢了。取回摩托艇后，利用绿色的广告牌作踏板冲到对面，经过一段刺激的冲锋后，来到新的区域。





15、不远处能找到"雨伞"，赶紧使用吧，尽头有位孩子的母亲需要帮助，先不管(放着人不救先去搜刮道具)，走到右边的道路上，拿起"ランドセル"，下面路的卡车上还能找到"运转手のシャツ"。跑到孩子母亲那里，在边上按L1大叫，救出LOLI，藤宫却被冲走了。将LOLI交还后，从桥下面过去，梯子旁边深处有"救急セット"，爬上梯子，尽头的汽车掉下去后，可以在深处发现"长靴"。走到公路上，找到SAVE点，然

后走到后面尽头的泥山，从旁边的小路走下去，不要从巴士上跳下去，会浪费 TP。路上可以找到"カップスープ"，另一边的路上有"园儿帽"，通过积水坑来到商店前，调查红色的看板，发现推不动，回去 SAVE 点找刚刚的女士帮忙，对话选第 1 个。回到红色看板处，不要管那女士到没到，直接调查看板，推动后，跳上雨蓬，爬上梯子，走廊尽头得到"雨云コンパス"。从雨蓬就可走到藤宫处。

背起她发现原路不能返回，从边上的梯子上去到尽头，攀上绳索慢慢走过去，如果有大型物体冲撞过来，只要按 R1 稳住一会再继续通过。

16、出现选项时选第 1 个。然后藤宫会提出去找母亲，这里的选项会对结局产生如下分支：

◆选择"じゃあ、ぼくも一緒に行くよ"为 A 结局。

◆选择"いいじゃないか　二人でここを出ようよ"后再选择"藤宮にあれこれ言つて説得し続ける"进入 B 结局。

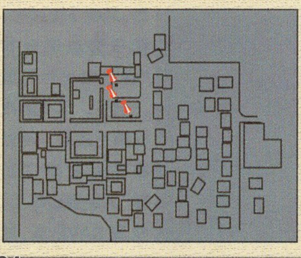
◆选择"ぼくは一人でヘリに乗るよ"进入 C 结局。

本攻略选择 A 路线的"じゃあ、ぼくも一緒に行くよ"，然后再选择第 1 项。

17、如果身上还带着开铁栅栏的"クランクハンドル"，就可以打开这里的 2 个铁栅栏，得到"赤いコート"、"富坂市指定ゴミ袋"、"使い捨てコート"、"ガムテープ"、"サンタ帽"。停车场通路附近的电线柱下有"ウエストポーチ"，前面点的大卡车后面有"きゅうりコンパス"。再过一会遇到速水，这里的选项会对速水篇有点影响。这里选择第 1 项以春香最优先，在餐馆 2 楼再选第 2 项帮助速水。餐馆 2 楼能找到"ダウンジャケット"，厨房里有"高级片手锅"和 SAVE 点。SAVE 点旁的门进去能拿到"カレー"等 4 样食物。女厕里还有件"サンタ服"。来到 1 楼，停车库内有垃圾箱，垃圾箱外面的汽油车附近有"カレーライスコンパス"，进入停车库里面的小门，找到"ガスボンベ"和"携带コンロ(空)"，再上 2 楼可找到"サンタスカート"、"サンタブーツ"和"タイトスカート"。停车场另一边出口前有"うにコンパス"。在十字路口转动视角找到 909 停车场进去，卡车后面能找到"スニーカー"，卡车车厢里有"ネコ耳"和"ウエイトレス服"。穿过当桥用的小汽车，可找到"イヤーウォーマー"。909 停车场对面有座叫"莲野ガーデンハイツ"的建筑物，其门旁边的通道能找到"豹柄のコート"(这是佐伯专用的，就不要拿了，以后佐伯来到时记得拿)。刮完东西后去追速水。

18、从桥下去后，能找到"ヘルメット"，帮助速水救出人后，担心藤宫然后赶回去。与藤宫对话后选第 1 项，然后到厨房调查煤气炉上的锅子，将旁边房间内的食材做成料理，吃完料理后的选项依次为 1-1-2。

19、与藤宫分开找道路，进入公园内，长椅上有"荣养ドリンク"，担架上有"ナース帽"。公园旁边的第 2 会馆里有辆救护车，车厢里有"ナーススーツ"和"使い捨てカイロ"，房子旁边有"富坂市指定ゴミ袋"，救护车前还能见到回收垃圾的老爷爷，这里记得将"クランクハンドル"塞进去，佐伯篇有用。



与藤宫的汇合点附近的车上有"ガムテープ"。皮划艇比较远，要从左边的缺口进去，将梯子搬到缺口边上，上去后就能来到皮划艇所在的屋子前，别忘记拿旁边的"荣养ドリンク"。在水上有 3 处地方有物品可拿，见图示中的地方，分别可得到"レースアップ""黑ズボン""ジーンズ"，第 3 个物品地点需要冲上阶梯才能靠岸。

另外要注意水上的漏电电线，碰到就会 GAMEOVER。上岸后，在停车场可找到"雪ウサギコンパス"，与藤宫对话选第 1 项。

20、再次划船，不久将会遇到旋涡，只要朝外围划就可以了，划到边上有人呼叫的地方。上岸后选第 1 项。租船小屋旁边有"救急セット"，剧情后，走上其中一边断桥，找到"猎师のブーツ"，马戏团帐篷边上最深处有"LOVEコンパス"，藤宫所在狭窄路上深处有"使い捨てカイロ"。进入帐篷，小电视后面有"カップスープ"，SAVE 后去找团长，对话选项都选第 1 个，得到"海贼帽"。从有狮子图案的地方出到外面，货箱上有"ピエロコンパス"和"スキー手袋"，对面木棚的桌子上有"使い捨てカイロ"，帐篷左下的最深处有"救急セット"。全部拿到后出去找藤宫。

21、抬担架时不能跑动，慢慢步行。然后再去帐篷后面，进入白色的巴士，对话后拿到食物，同样不可跑动。之后出去找藤宫，跟随进车内，剧情后选最后 1 个选项。出到公园，地震发生，跟随藤宫逃命吧。

22、逃跑地点选第 2 个。铁路这里的风比较大，偶尔会有重物砸下来，从第 1 个梯子到下层。拾起"使い捨てカイロ"，前面拾起"救急セット"后爬上倒落招牌前的椅子，来到上层第 2 部分，回头断口处可得到"机关车コンパス"。上面断层处跳过去后，要按 L1 呼叫藤宫才能帮助她跳过来。进入红色门的管理室，内有 SAVE 点和 2 个食物。出去搜刮物品：在 3 处酱水罐一样的物体下面分别可找到"ジオ・ヌードル"、"ゴム手袋"和"ガスボンベ"，屋子附近的长椅上有"救急セット"。拿完后跳上火车，一定要慢慢走过去(这里会影响到速水篇，如果跑起来引发了火车坠落，有可能导致速水进入 C 结局，尽量小心吧)，尽头爬下梯梯。会发生漫天大水涌来的壮观情景，逃命吧！！跟随藤宫爬梯子，上去了也还是一样跑……

23、剧情后到对面火车旁取得"タラバガニコンパス"，进入地下车站，通过一系列的独木桥，来到检票口，圣诞树倒下后可以找到最后的物品"救急セット"和"使い捨てカイロ"。

第二章剧情

圣诞前夜的日子，佐伯接到个神秘电话，让她去找老哥，但老哥却被人杀害了……只留下了一个作为圣诞礼物的音乐盒，此时，警察杀到了……居然将佐伯当作凶手抓了。佐伯自然不爽就这样被抓，利用地震带来的一系列便利，顺利逃出了警察局，没想到在广场附近被警长逮个正着，不管佐伯怎么分辩，警长就是不听，还拿出手枪威胁佐伯。但老天也帮助无辜的孩子，可怜的警长被大水冲走了，而第 2 次危机时警长被泥石流冲走，第 3 次时更是被警车直接撞飞，真是可怜呐~

好不容易回到老哥的家，找到了八音盒，里面掉出个纸片，没想到之前那个黑衣男子突然出现抢走了纸片，没办法，只能从纸片上的一些信息去找线索了。

来到奥富水坝，又见到那个黑衣男子，青山急忙追了上去，而佐伯则找到一张光盘还有封信，里面说到老哥进行"恶魔"研究，而这张光盘记载的是唯一能从恶魔之力拯救世界的方法。突然青山出现了，而且凶相毕露……原来他才是真正的凶手，而那黑衣男子才是自己的同伴……老天也会帮助可怜的孩子……雪崩突然杀到，青山被推到悬崖边……接受命运的审判吧……

第二章要点

第 1 日

1、寻找 402 号，进去后遇到一黑衣男子，对话选第 1 项。进入客厅后发生情节，在房间能找到"兄の写真"和"オルゴール"，阳台可以得到"オルゴールコンパス"，出去开门后被抓了。

2、在门口按 L1 大叫 2 次，地震发生，到厕所拿"タオル挂け"，然后从洞口出去。听到呼叫声，前往宿值室，发现警察被压在柜子下，可无视他直接拿"タオル挂け"去吊起钥匙，也可以救他。本着人道精神，对话选第 1 项救他吧，之后对他使用特殊技能"出来心"可得到"单一干电池"。取得"カギ束"，进入里面的更衣室，用钥匙打开衣柜，获得"ショルダーバッグ"和"レースアップ"，别忘记角落里有"救急セット"。出去后向右走到面会室拿"使い捨てカイロ"。到铁门前使用"カギ束"，然后又被抓回去。再次地震，SAVE 后从边上的大洞进去，注意看房间的名称，找到绿色电话旁的取调室，进去拿"ジャケット"和"搜查报告书"，另一个取调室里能找到"カツ丼コンパス"，对面的资料室可找到"カップスープ"和"富坂市事件簿"，然后将梯子搬到外面有阳光照射下来的地方。

3、上来后就一直往前走，进入休息室，里面有"非常持出袋"，"高级片手锅"，"黄色い伞"(这个千万别弄丢或弄坏了)，女警服一套，另外最里面的衣柜可以打开，得到"おでん"。休息室的隔壁男厕里有"荣养ドリンク"。在地图右上角有"使い捨てカイロ"，需要躲开巡逻的警察。然后向南边也就是上方行进，在大门左边通道有 2 个警察在交谈，贴墙前进就不会被发现，前面可得"ワカメスープ"。大门右边可得到"冻てついたコンパス"。这里有 2 种逃脱路线，1 个是从右边的洞出去，调查油车的管子，使油漏出来，发生爆炸(必须赶紧离开这里，被炸到就 KO 了，记得向外走，别又跑进警察局里了……)，但本路线会让边上的拓植和本多所在地塌陷，这是拓植篇进入 B 结局的条件之一。另一个是换上全套女警装，与门口的守卫对话就可出去。为了让后面刺激点，本攻略选择了极端的爆炸手段出去。

4、燃烧着的车对面有垃圾箱和回收垃圾的老爷爷(可对老爷爷使用"出来心")，这里将"クランクハンドル"拿出来，以后有用。然后向后面一直跑到车站附近发生剧情。听到电视报道，前面一辆白色汽车旁边可得到"イチジクコンパス"，另外对边上的市民可使用"出来心"，不过要注意如果和他们对话的话，他们可能跑了。继续右走躲在车后，筱原和藤宫被警长询问，如果前章选择了不通报的话就可以逃到工地上。工地有 SAVE 点和垃圾箱，筱原留下的垃圾可以在这里回收。整备后往右走，

来到一栋正在建设的楼前,先不要走前面狭长的小路,走后面到马路上可以得到“ブロックスのコンパス”,然后再去狭长小路。穿过水塘后来到有蓝色墙壁的加油站前,右边尽头可得到“黒のサングラス”。进入加油站后有SAVE点和“100元ライター”,走出狭长的路来到加油站正门,可找到“ガスボンベ”。发生急流袭来时,迅速跑到旁边倒下的铁柱上,然后通过长长的独木桥到对面。

5、又撞上了警长,对话选第1个,然后警长被大水冲走了,真可怜……剧情后跟着青山走,来到SAVE点。天桥中间的柱子后面有“ボンボンつき手袋”。走上天桥到另一边楼梯前,等待青山下去和警察交谈再下到地下商场。与青山的交谈里,选项要全部选1次。如果最初调查过浴缸的水,这里会追加一个选项。对青山使用“出来心”,可获得“使い拾てカイロ”。

6、进入地下商场,附近可取得“使い拾てカイロ”和“野球帽”,进入书店后,如果筱原篇里引起骚动,这里就要避开警察的搜索。穿过书店后走下层来到SAVE点。楼梯的另一边有“バックパック”,一定要拿。通过水面上的电车到另一边,如果筱原篇里选择近道将铁棒除掉,那么这里就会引发电车被冲走的事件,要在限时内去和青山汇合,如果和另一边路上的救助队人对话后选“もう捕まって乐になろう”则进入B结局。

7、来到休息区,咖啡店边上有个小洞,爬进去可得到“使い拾起てカイロ”、“ファーケープ”、“カップスープ”。在服装店门口的铁栏前使用“クランクハンドル”就可打开,进去可获得“おくつ”、“富坂市指定ゴミ袋”、“ガムテ”、“サンタのくつコンパス”。出口楼梯附近的圣诞广告牌还能找到“リスマスケーキコンパス”。拿完东西就可上去了。

8、又是警长老头,全力向下跑,剧情会再次让他徒劳无功,真可怜…来到地下通道入口前,先往左边区域,车上有SAVE点,边上有回收垃圾的老爷爷,对他使用“出来心”可得到“学生靴”。右边可见到2位救助队员,对他们使用“出来心”可得到“カレー”和“救急セット”,他们的身后断桥前有“カレー”,右边道路的树下有“ビニールズボン”。进入地下通道,前面的小门后有“鼻ヒゲメガネ”,上到2层,在阳台拿“救急セット”,出门绕到后面,取得“フロッグマンのコンパス”,还能见到偷宝石的女人,对她使用“出来心”得到“使い拾てカイロ”,将“黄色い伞”交给她后调查地上得到“小さなオパール”。返回通道里,SAVE点旁得到“使い拾てカイロ”,调查树下的男子,选第1项由青山背他走(这里会对速水篇的初始地点产生影响,也可以无视他直接跑掉)。大水槽附近有“非常持出袋”。发生地震某水槽的玻璃破碎后,进入里面小房间,得到“万能ペンチ”。破碎水槽对面喷水的附近可找到“子ブタのコンパス”。然后用“万能ペンチ”剪开铁网,杀出去。对话选第1项。

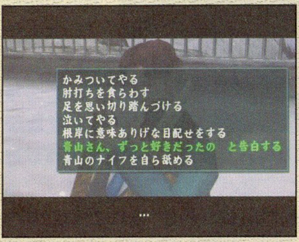
9、又遇到老面孔了……照例,地震出现,可以行动后迅速向左边跑,跑进个白色的框内,等车撞飞警长后迅速向右上跑。一直向上走,红色小汽车旁边有“ガスボンベ”。公寓大楼旁边有垃圾桶、“ポタージュ”和“毛系の帽子”、“雪の结晶コンパス”。选第4个选项后,进入公寓,管理人室有“セーター”和“保温BOX(空)”。别忙着上402室,这里的宝贝多的是。大概位置是:走廊尽头的“よせ锅コンパス”,从楼梯下到B1层,旁边走廊的角落有“スキー手袋”,003室里有“スニーカー”“ビーフシチュー”“携带コンロ”“ジャージ服”“ジャージズボン”,外面停车场里椅子下有“ガムテープ”,SAVE点对面尽头有“赤ちゃんコンパス”。然后直走到尽头边角处有“アフロかつら”。回去大楼下到B2层,某柱子下有“救急セット”。走到4F,出口处有“使い拾てカイロ”,402室门口有“黄色い伞”,洗衣机前有“救急セット”,房间内有“ダッフルコート”,最后再拾取厅里的“オルゴール”,选第3个选项,之后都选第1个。

第2日

10、对话选第1项分头找车,前进不久遇到一女子,如果之前救过速水,这里2次选都第1个选项,那么速水篇开始的位置会有所改变。这里就是筱原之前来过的地方,如果东西都被搜刮过就没东西可找了,翻垃圾箱吧。不过在909停车场里会找到“ポタージュスープコンパス”,上到餐馆2F,会遇到前作的主角须藤,对话选项都选第1个,然后对他使用“出来心”得到“单一干电池”,到下面的停车场与青山对话后出发。

11、爬过铁网下的小洞,向上走,其中路上可取得“使い拾てカイロ”,上第1个阶梯后的背后处有“ヘルメット”。前面休息室有SAVE点,“パンフレット”、“100元ライター”、“ゴーグル”。之后一路上走,注意某个断层边缘有“ダムコンパス”。上到顶层就逃命吧~注意车辆~

12、逃出后在木棚下有“救急セット”,然后通过小桥进入边上的水质管理室。SAVE后,调查小车后推开,从梯子下去,得到“データディスク”。看完信后爬上去,走出管理室,选项依次为2-3-3(怎么选都无所谓的,这里居然还有对青山告白的选项……),发生雪崩后,靠近柱子,等待雪崩差不多来到,画面变白时,按R1将青山推开,抱住柱子。之后会选择对青山的处置,是报仇,做好人救他,无视他……全在读者大人您的掌握里。(如果救他的话还会出现一堆乱七八糟的理由……这里选择最后1个,你这小虫不值得弄脏本姑娘的手)



第三章剧情

拓植明是出租车司机,这天一如既往地到处拉生意。在某桥下,一位女性服务生上车,载到警察局附近时,旁边发生了车祸,而那位小姐也跑出去半天没回来。只有去找她,却发现她在和警察交谈,好像牵涉到什么杀人案似的。此时旁边的油车突然发生爆炸,没办法,只能救她了。

话说好像载上她就没啥好事…好端端地桥上行使发生塌陷事故,而且这位小姐还和一黑衣男子在商量着什么不好的事似的……不过她真会给车费么,令人担心啊。

在车上,本多说明自己是一名记者,正在寻找田边知事和新富制药之间的政治资金流动,看来下个目的地是新富制药厂了。在制药厂大肆搜索,貌似找出了不少有用资料,而且本多似乎发现了什么秘密,但却被警卫系统给困住了,没办法,只好去搬救兵,果然女人真是麻烦的生物…好不容易找到了根岸,却被迫拉他去奥富水坝……

好不容易救出了本多逃出制药厂,跟随本多来到编辑部……“哎呀,司机先生,你怎么还在这里?”“客人,您还没给车费呢……”女人果然是麻烦的生物啊……

第三章要点

第1日

1、店里的东西很多,身上只有4个空格,除了雨伞外随便找3个,厕所里的“イヤーウォーマー”拿了马上装备,可以不算空格,至少要留1个食物在这里不要拿,速水篇里会用来换宝石。另外左下有“七面鸟の丸烧きコンパス”,然后结帐就可以出去了。

2、出去后记得打伞,出租车后面能找到“银玉の狼コンパス”,停车场里有“ウエストポーチ”、“ホウキ”、“物干し竿”,在回收垃圾的老爷爷那里整理装备后,去和出租车旁的人对话。驾驶车的场合下,□键是倒车,×键是前进。出租车内可以恢复TP,但是撞坏了玻璃,就没什么效果了,严重撞坏还会漏雨。

3、油车剧情发生后,找停车场停车(车只能在有P标记的地方才能停)。SAVE后找道具,西南角落有“ざますメガネ”,停车场入口附近的角落后有“非常持出袋”,出了停车场向左走进入条小路,尽头有“作业用コート”。右边小路中间部分有个小巷子,里面有“ラッパのコンパス”和“スカジャン”。来到路口附近能找到“救急セット”。对面垃圾桶后发生剧情,如果佐伯篇里引爆了油车,这里就有好戏了……

从桌子上爬出去,逃出警察局,在正面右边的平台上按L1呼叫,之后要在这2个平台来回呼唤(如果无视本多直接去开车跑掉就进入B结局)。

4来到公寓前,对话选最后1个,走到公寓后面就能发现入口。回去与本多对话,开车前进到桥上,发生事故。SAVE后进入公寓,来到B2层的地下停车场,找到“タイヤ”,最左上角落还能找到“富坂市指定ゴミ袋”,回到车旁使用“タイヤ”。

5来到新富制药厂,来到南边的停车场才能停车,大楼旁边角落可得到“赤いコート”,进去后在角落拿了“救急セット”后与本多对话。搭乘电梯到楼上,在资料室可取得“バニーガールコンパス”。在有SAVE点的房间内可取得“新富カードキー”,然后在对面的门前使用就能进去了。里面有“ゴム手袋”、“ビニールズボン”、“バナナコンパス”。这里和本多交谈的话,

随机得到“佐伯の社员证”。从另一边门进去，分别进入2个研究室，得到“カップスープ”、“富坂市指定ゴミ袋”、“新富制药纪念コンパス”。进入尽头的第3机密研究室，与本多交谈后得到资料，出去后发生剧情。之后打开旁边的铁栅栏就方便出入了。

6、驾驶车出制药厂，然后有3个地方选择，先去アンジェリ－ナ，到了909停车场，然后到最北边，小货车上有“绿のコ－ト”，然后会看到偷宝石的女人在看地图，对话两次，选第1项，将她送到泉ニュ－タウン，得到“欠けたサフ ァイア”。可以行动后走左边的道路一直向前开，尽头左边有人求救，按下左摇杆(L3)，选择第2项，将他们拉到目的地得到“およよコンパス”。在菲泽站地区，可以在地下通车场里的工厂修车，然后通过塌陷下来的石块出去。再次来到泉ニュ－タウン，走右边的道路，尽头后拐几个弯就可找到根岸。

第2日

7、开车到尽头发现无法通过，只能走旁边的山路，穿过河流到达桥的另一端。进入小屋后得到“救急セット”，下楼梯后可找到“ボ－ダ－コンパス”和SAVE点。走出小屋一直前走到尽头可找到“カジキマグロのコンパス”，然后走下楼梯，东展望休息室里可找到“ジェリ缶(空)”。正对面的西展望休息室里有“カップみそ汁”和“大型バックパック”。返回根岸所在的小屋，到地下的油罐前使用“ジェリ缶(空)”。回去时要小心水流。

8、开车到学校时会发生洪水袭来事件。一路开，看到有人逃出来时就向右上方向走。进入新富制药厂后，一直向前行使穿过大楼，然后走右边，一直来到研究所。上到本多被困的研究室，调查后选第2项，去找排水的装置，位置在本多被困房间的旁边。

9、救出本多后就是刺激的逃生了……首先冲入中央的大楼内，然后走左边的楼梯上到2层，冲过有裂痕的玻璃墙，一直到出去为止。

10、先不要停在有P的地方，绕到左边去，可以取得“激写ガ－ルコンパス”(不用下车)，要车费时选择第1项和本多进入编辑部。

第四章剧情

女子高中生西崎佳奈经常被同学绫乃欺负，灾难发生这天，还被绫乃推进柜子里……(真没人性啊)，一路上不断逃生，不断回忆起被欺负的场景，而且还差点被变态老师袭击(这啥学校……)。不过行为淫邪自然短命(我发誓没有诅咒小编的意思～)，地震后，这变态就掉下去了。来到体育馆，得知这里就要被淹没了，赶紧逃吧。此时，一只手抓住了佳奈的腿，原来是绫乃，这时的她早已没有之前趾高气昂的样子，只是一个被压伤了腿不断求救的可怜小女生……看在同学一场的份上，就帮她一把。

“西崎同学，一直以来……对不起……谢谢你。”

第四章要点

1、出去后寻找1–C教室进去，从边上墙壁的洞就可以出去，注意要按定R1贴着墙壁走，拾起“三角定规コンパス”后从窗口爬进去。剧情后出到走廊，墙壁上取得“校内新闻”，后面的空教室里有“学级日志”。1–G教室里有SAVE点。

2、走到厕所附近会听到响声，如果选择第1项进去厕所调查，会立即被变态教师袭击。第2项无视继续跑，没走出几步，地震发生，变态教师也还是会出现。推荐选第2项吧，厕所里地方窄，容易被抓到然后被推倒……咳～跑下楼梯到对面大楼去(这一幕很眼熟吧，看到边上的出租车没～)。鞋柜上可取得“スポ－ツバッグ”，调查鞋柜还会增加不好的回忆，进入购买部，有“使い拾てカイロ”、“ボンボンつき手袋”和“焼そばパンコンパス”。

3、上到2楼，听到呼叫声，跑到左边尽头，发现教室无法打开，先拿走“消化ホ－ス”和“モップ”，到后面走廊，发现比嘉老师(不用怀疑，她就是前作那个女子高中生)被钢琴压住，选第2项后使用“消化ホ－ス”。之后选第1项来到职员室。SAVE点旁的校长室里有“演讲会のお知らせ”、“ウサギ耳”和“毛皮のコ－ト”，某张桌子上可找到“通知表”。出到走廊，向下走到尽头的物理教室可得到“携带コンロ(ガ)”、“ピンセット コンパス”、“ガスボンベ”和“サラダ油”。来到楼梯口，上到3楼得到“コンパスコンパス”，然后回到刚刚无法打开的教室前，发生地震，变态老师再现，赶紧向右攀爬，然后这猥琐男就掉下去了……

4、来到体育馆，剧情后得到“体育馆のカギ”，SAVE后拿旁边的道具，另外，2楼看台上有“生あったかいコンパス”，要从刚进来体育馆的楼梯上去才能得到。进入楼梯口旁边的体育用具室，调查跳箱继续增加不好的回忆，然后从大门出去，见到偷宝石的女子，对话后得到“真红のルビ－”。回去找比嘉老师，剧情后会选择是否帮助绫乃(原来倒在边上的是绫乃)，选第1项帮助的话可以进入B结局。

5、从倒下的楼梯上去，来到外面，边上深处有“スペランカ－先生コンパス”，然后来到对面大楼，SAVE后出门会遇到速水，如果选的是“变质者”，那么速水篇得到的性格就是“变质者”，如果选“カッコいい人”，得到的是“ナルシスト”。走上速水那端的尽头，进入女厕，得到“みんこコンパス”。返回后一路上走，地震后楼梯崩坏，如果带着绫乃的话，这里会出现选项，选择“绫乃を骂る”后再选第1项，连续骂N次直到出现“嫌な予感がするので骂るのをやめる”后，还继续骂的话就会进入悲惨的B结局，如果觉得这女人不爽的话，骂她几次听听哀求就算了，不要过火了。其他的都会进入A结局，即使抛弃绫乃也一样，只会影响过后回忆里的几句话，本攻略选择救她并原谅她所做的一切(即选择“绫乃を助け上げる”后再选第1项)。

第五章剧情

“??? ，我是谁……怎么在这里……”一名头绑绷带，身穿白衣的男子醒来了，发现一位女性在旁边照料，但他怎么也想不出关于这名女性和自己的事。后来得知自己叫速水佑司，这位女性叫沙耶，是自己朋友佐伯聪(2章主角的老哥啦)的恋人，沙耶央求速水带他去聪的住处，她听说聪被她妹妹杀害了，虽然记忆没有恢复，但速水还是决定和沙耶一起行动。

来到聪的住处，里面跑出个老头，他指责现在发生的一切都是速水和聪的研究弄出来的……似乎是关于什么的计划……而且很危险的样子。不过速水还是想不出，只能先到自己的家看看有什么情报。从收集到情报来看，速水和聪似乎在研究杀人病毒？还有将装载了病毒的罐子运到了学校……

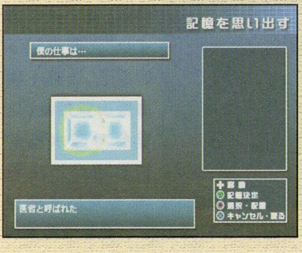
来到学校，找到了罐子也想起了消灭病毒的方法，那就是用高压电来消灭病毒。好不容易将罐子运到变电站，却出现了一伙神秘人，原来真正的幕后黑手是田边知事，目的是使用这个病毒向整个日本复仇。因为他小时候的村子里曾经发生过疫病，然后政府将整个村子全部烧毁，除了田边外无一生还。速水虽然理解田边但还是拼死将病毒消灭，而自己却被愤怒的田边所杀……

第五章要点

1、如果在佐伯篇里救助过速水，并将他的下落告知在アンジェリ－ナ遇到的女性，那么速水就会在洗衣店里开始游戏，如果没有救助就会在当初地下通道前的广场开始。本攻略为救助的场合。

2、沙耶倒下后选第2项将她抱到桌子上，拾起“非常持出袋”和“富坂市指定ゴミ袋”，出门后往左走进巷子，深处可得到“オ－ル”，还能遇到回收垃圾的老爷爷。前往旁边的超市，之前拓植篇里没能带走的东西都可以得到，另外还能得到“冷めるシ－ト”、“ダンボ－ル”，后门还有垃圾箱。出去后上天桥，得到“トナカイのコンパス”，从天桥另一边下去就到救难所。先到旁边的楼房下，将“ダンボ－ル”和“ガムテ－プ”组合成“ダンボ－ルの壁”，交给那位发抖的人，得到“コック帽”，再对话可得到“记忆の断片”，别忘记拿“トンボめがね”和2个“フライパン”。另外，在洗衣店西北方面的地下通道对面广场的椅子上还能得到“R–9Dコンパス”，记得找个时机去拿。

3、进入救难所，与救难队员对话后，得到“听诊器”和“记忆の断片”。这里解释一下，速水的记忆需要依靠这些碎片来拼合，每样回忆都有数个不等的碎片，在特殊技能里可以拼合。只有找到足够的碎片才能组合，这里可以组合出“自分の仕事”，拼好后按△可回忆出自己是医生。对女性使用“冷めるシ－ト”和“听诊器”之后去救难所找队员，得到“毛巾”，回去帮女性盖上，得到2个关于名字的“记忆の断片”。



4、和沙耶来到救难所旁边的街道深处，发现全是水，过不去。回到救难所，调查边上的蓝色气垫，选第2项，然

后就可以渡船到聪所住的公寓旁，剧情后得到一些"记忆の断片"。进入402室，可以取得"高级片手锅"、"绅士鞋"、"ランドセル"、"パーカー"。调查笔记本电脑，剧情后，向上方划船，在天桥下的站点前就可以下船了。桥上可得到"雪だるまコンパス"、"将军さまコンパス"、"ジャージズボン"、"海贼帽"、"ジャージ服"。继续前进可见到SAVE点，尽头处有"使い拾てカイロ"。卡车里又能见到偷宝石的女人，对话选两次第2项，然后随便给她个食物，对话再选1-1-2，得到"大きなダイヤ"，然后再从SAVE点旁边来到平台上，使用"エアベッド"，划进洞里一直向前划，途中重物砸来或急流冲来按R1。

5、剧情后沙耶被重物压住，下去与沙耶对话都选第1项，然后上去找人。如果筱原篇里曾经帮助过速水的话，这里就遇到筱原然后重现那一幕。如果当时无视速水，速水就只能去餐馆下的停车场里找"ジャッキ"来救沙耶(如果和筱原一起的话就不要拿这工具啊)。进入公寓，回到家里，可找到"キャンドルコンパス"，调查"速水の日记"和电脑可得到一些"记忆の断片"，使用技能将"自分とエキドナ"拼合，会出现选项，根据选择的不同，得到不同性格的"记忆の断片"。

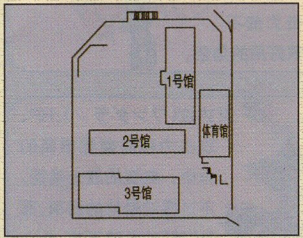
这里提供一些参考选择，随便选吧，对进程没什么影响。

3-1 得到"勇敢"和"正义感が强い"

1-3 得到"变质者"

1-2 得到"恐ろしい科学者"

4-2 得到"探究心旺盛"和"恐ろしい科学者"



6、划船后前往地图上2号馆的左边，可以得到"ダッフルコート"和"マスク"。1号馆斜上的足球门有"二宫金次郎コンパス"，然后划进1号馆。学校里遇到逃生的佳奈，如果佳奈篇里选的是"变质者"，那么的得到的性格就是"变质者"，如果选的是"カッコいい人"，得到的是"ナルシスト"。进入佳奈走出的教室，SAVE后从窗子来到体育馆，剧情后出到中庭，靠近罐子会发生剧情，出现对话选项，影响得到的记忆の断片。

选择第2项拒绝沙耶得到"义理坚い"，再次出现选项，选第1项为直接出发。

如再次选第2项拒绝，会出现3个选项

第1个得到"友情に笃い"

第2个得到"成濑沙耶が好き"

第3个得到"自己中心的"

然后单独出发，本攻略选择1次拒绝然后2人出发。

7、自由移动后向前划，发现被卡住的罐子。然后划过第1座天桥后向右，来到西边的广场，SAVE后先去中间的雕塑拿"ヘリコプターコンパス"和"大型バックパック"，不然拿不了那么东西，然后拾起SAVE点旁边的"カップみそ汁""救急セット""使い拾起てカイロ"。SAVE点正对面尽头有"ライダースーツ"，沿着椅子这条线走，得到"使い拾起てカイロ""ウミネココンパス""救急セット""ニット帽"，最后的椅子旁边的木棚里有"おでん"，对面的自动贩卖机两边有"ガスボンベ"和"猎师のブーツ"。之后去调查旗杆，得到"市旗"，返回罐子处。

8、绑好罐子后向"トンネル"前进，不懂方位的话看地图。途中如果筱原篇最后逃生时将火车震落，那么，造成的水冲击会将罐子再次冲散，这样就要追上罐子才能进入A/B结局路线，追不上进入C路线(追上的关键是不要撞中电灯柱，以及从车与大楼之间的缝隙穿过去)。最后发大水时一直向前冲就可以了。

9、进入边上的制御室，内有SAVE点和"ココア"，然后调查发绿光的制御箱，恢复电力。出去后铁塔会倒下来，注意躲避，在制御室的后面有"ゴーグル"，走进铁塔右边的狭长小道，尽头可找到"北斗七星コンパス"。回到电闸处，发生剧情，当田边威胁交出罐子时，选择第1项可进入A结局，如选择第2项"分かりました"就进入B结局。本攻略选择A结局路线。

10、可以动后按R1抓住栏杆，慢慢走上岸，然后爬回去，注意躲闪田边的巡视，然后爬到电闸前调查，注意调查时就不要移动摇杆了，不然是按不成功的，之后速水被杀……

第六章剧情

就在筱原将要搭上直升机时，突然地面塌陷，没办法，只能先逃命了，最后在塔顶上，春香抛下绳梯，顺利逃脱……

2010年 富坂水害 归还者的手记

筱原一弥

拼死往Media塔上跑，总算到达了顶上，藤宫父亲的直升机救了我，那时藤宫的容颜，至今无法忘怀。雨已经停了，海也逐渐平稳下来，从直升机的窗向外看去，云层之中投射出太阳的光。在阳光的照耀下，Media塔慢慢沉入大海，直到最终看不见了。

第六章要点

筱原篇(6-A)

自由移动后，全力跑进左边的大楼里，然后从手扶电梯上去。到4楼时，电梯路口前方的有椅子的一小片空地上可找到"ニセカートンくんコンパス"。上到手扶电梯被封锁的那层，跳上旁边的沉船，来到一条走廊上。靠边走，此时后面的会崩溃，按R1抓住旁边的横杆，慢慢前进。来到楼顶，发现垂死的根岸，得到"データディスク"，走上旋梯到最上面，然后一直爬梯子到塔顶，注意在第4层上去梯子的对面有"メディアタワーコンパス"。

须藤篇(7-B)

剧情

须藤根据本多找来的资料和数十年前的老资料，推理出田边的过去和目的。原来田边是新富制药的实际拥有者，利用他本身知事的身份，不断向新富制药输送资金，秘密开发能杀人的病毒，这一切都是为了报复富坂市在数十年前为了封锁疫病和真相，对田边老家的村子实行烧毁计划，导致整个村子全灭……

要点

1、编辑部里可以拿"使い拾てカイロ""パールコンパス"，在资料室里可找到两份资料，得到3个真相碎片，然后用特殊技能将9块碎片拼合。

2、出去后上天桥，得到"蛇口コンパス"，来到筱原篇里直升机所在的广场，可以找到"救急セット"和"绝体绝命都市3のコンパス"，之后的路线和筱原篇里的一样，不过在2F,3F手扶电梯附近都可得到一个"使い拾てカイロ"，4F路上还能找到"救急セット"，经过船后的走廊还有个"使い拾てカイロ"。另外爬向塔顶的过程中，1-3层可得到2个"救急セット"和1个"使い拾てカイロ"。

圣剑传说DS

CHILDREN of MANA

机种:NDS 类型:ARPG 厂商:Square-Enix 发售日:3月2日 文:Nabel

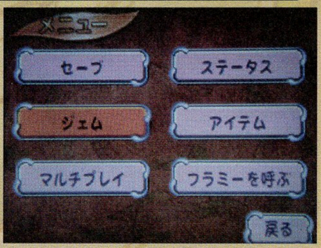
3月2日,SQUARE·ENIX的圣剑传说系列新作《圣剑传说－玛娜之子》与DS新型号NDS Lite一同面世。S·E社在游戏发售之前做足了力气来宣传游戏,广大粉丝也都对游戏十分的期待。终于,《圣剑传说－玛娜之子》来到了我们的面前,究竟她能否再续SFC时代圣剑的辉煌呢?请听在下一一道来。

操作

游戏是典型的A·RPG,操作很简单,即使没有玩过这种类型的游戏也会觉得很好上手。

十字键	控制角色移动(斜方向可)。
A键	使用主武器,长按为蓄力攻击。
X键	使用副武器,长按为蓄力攻击。
B键	长按后松开是使用精灵魔法。
Y键	使用当前回复物品。
L键	切换当前回复物品
R键	切换武器。
START	调出菜单
SELECT	(FEVER满后)发动FEVER。

菜单介绍



セーブ:储存进度。储存完毕后会让玩家选择是否继续游戏。

ステータス:察看人物资料,下屏显示当前所接的任务。

ジェム:辉石镶嵌。

アイテム:察看装备物品。

マルチプレイ:连机对战。(迷宫中不可)

フラミーを呼ぶ:呼唤风之精灵前往迷宫。在迷宫中为回到村庄。

武器介绍

游戏中共有剑、链枪、弓箭和锤四种武器。其中链枪和锤不但可用于战斗,还有很多解迷的场合也要用到。另外,买到或者迷宫中拣到的各种武器只有攻击力的差别,没有其他特点上的区别。活用武器的特点能使游戏轻松许多。

剑 普通攻击为3连击,第3击有击退效果,可以破坏小型障碍。蓄力时为防御,可以反弹部分远程攻击,所受其他攻击的伤害也会减轻。一次蓄力可以防御5次。FEVER中的蓄力攻击为突进攻击,攻击力非常强。剑是整个流程中的主力武器之一,使用时要注意掌握好节奏,避免第3击后的硬直时间被敌人攻击到。

链枪 普通攻击为绕自身一周的旋转攻击,有击退效果,可以破坏小型障碍。蓄力时会伸长锁链,可以将物品、敌人等拉到近处,也能挂在墙壁或障碍上将主角带过去。FEVER中的蓄力攻击为大范围的旋转攻击。

弓箭 普通攻击为弓箭单发。蓄力时会拨动弓弦发出音符,在音符作用范围内的敌人会原地不动等你来打。如果音符直接击中敌人可使敌人眩晕。FEVER中的蓄力攻击为三向箭攻击,能穿透敌人,还有吹飞和眩晕效果,而且威力不俗。弓箭由于其远程、自动瞄准、攻击频率高、击中敌人有硬直时间、FEVER强大等特点,也是游戏流程中的主力武器。

锤 普通攻击为前方小范围攻击,能够吹飞敌人,而且可以破坏大型障碍。蓄力攻击为震动地面的范围攻击,能够击退敌人和破坏大小障碍,一些机关也需要这样打开。FEVER中的蓄力攻击为回转攻击,整个过程中自身处于无敌状态。威力最大和速度最慢是锤子的两大特点,在对付大片敌人时有不错的效果,但是一般情况下只是解迷的工具而已。

角色介绍

本作有四名角色供选择。不同的角色的能力值、能力成长和所使用装备不太相同,而流程、剧情、任务等都是一样的。

弗里克(フリック):HP成长优秀,其他能力平均发展。作为男一号,自然是各方面都很擅长的平均型人物,适合用来上手。

波普(ポップ):MP成长优秀,比较擅长魔法攻击。身材很小速度快,不容易被围攻。但他的HP和防御力都比较薄弱,和敌人近战会很危险。加上本作魔法的效果并不理想,所以是个不容易用好的角色。

昙布儿(タンブル):也是一个成长比较平均的角色。她的攻击力比弗里克低一些,但是MP的成长较好。另外她较快的攻击速度和较高会心一击的几率在一定程度上弥补了攻击力的不足,使她成为一个很好用的角色。

万达拉(ワンダラ－):HP、攻击力和防御都很高的角色,典型的战士类型。不过魔法是他的弱项,而且"技"的数值不高,会心一击的几率自然很低。而且他体积比较大,一些狭窄的地方会过不去……

辉石系统

游戏中可以拣到、买到或者通过完成任务得到各种各样的辉石。将辉石镶入辉石槽中即可发挥作用。由于游戏中的武器、盔甲等道具只有攻击力、防御力的加成,而没有其他的特殊效果,所以喜欢给战斗添加一些变化的玩家一定要好好了解辉石的作用。游戏种有7种颜色共177种辉石,作用各有千秋,体积也不相同。一些小的辉石只占一格,而作用巨大的甚至能

占去 4*2 共 8 格的空间。因为辉石的种类实在太多无法一一道来，下面只讲解一下分类：

レッドジエム(红色)	武器攻击力和攻击方法相关的辉石
パ－プルジエム(紫色)	FEVER、必杀技等相关的辉石
ブル－ジエム(蓝色)	魔法的等级、MP 和知性相关的辉石
オレンジジエム(橙色)	得到的经验值、道具相关的辉石
イエロ－ジエム(黄色)	回复、防御和精神相关的辉石
グリ－ンジエム(绿色)	状态异常、陷阱相关的辉石
インピュアジエム(不纯的)	含有不纯物质，会有反面作用的辉石

精灵系统

在玛娜之树蔽护下的小村庄里，有 8 只可爱而又强大的精灵。在游戏中长按 B 键可以释放它们专有的魔法，让危险的旅途变得轻松很多。下面就为大家介绍一下这 8 只精灵。

火之精灵サラマンダ－
攻击魔法：(エクスプロ－ド)
以自己为中心的火焰爆发攻击。
辅助魔法：(フレイムセイバ－)
给武器附着上火焰，攻击时一定几率点燃敌人。

土之精灵ノ－ム
攻击魔法：(ア－スクエイク)
自己为中心，引发×型地震攻击。
辅助魔法：(ダイヤセイバ－)
攻击时有一定几率使敌人陷入攻击不可的状态。

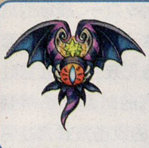
木之精灵ドリア－ド
攻击魔法：(ツリ－ヴァイン)
以自己为中心，引发十字型藤条攻击
辅助魔法：(オ－ラウエイブ)
解除我方的异常状态，并且一定时间对异常状态免疫。

光之精灵ウィンプ
攻击魔法：(ホ－リ－ボ－ル)
逆时针旋转的光球攻击。
辅助魔法：(ヒ－ルライト)
HP 回复。

水之精灵ウンディ－ネ
攻击魔法：(アイススマッシュ)
以自己为中心，引发十字型冰攻击。
辅助魔法：(フレイムセイバ－)
给武器附着上寒气，攻击时一定几率把敌人冻成雪人。

风之精灵ジン
攻击魔法：(エアブラスト)
召唤龙卷风旋转攻击。
辅助魔法：(サンダ－セイバ－)
攻击时有一定几率使敌人陷入麻痹的状态。

月之精灵ルナ
攻击魔法：(エナジ－ボ－ル)
以自己为中心，引发 X 型光线攻击。
辅助魔法：(ライフブ－スタ－)
HP 多次少量回复。



暗之精灵シェイド
攻击魔法：(ダ－クフォ－ス)
以自己为中心的黑暗爆发攻击。
辅助魔法：(インビジブル)
一定时间内隐身，但仍会被打到。

异常状态

游戏中常会陷入些异常状态，很容易导致被敌人围殴至死，而且切换道具吃药会很麻烦，所以一定要注意。

点燃：屁屁后面着火，不能攻击，只会不停的跑动。赶快跑到敌人少的地方等恢复吧。

攻击不可：头顶出现剑的符号，只能移动不能攻击。

混乱：头顶出现模糊的烟，此时方向相反，习惯几次后也不会太影响攻击。

眩晕：头顶出现星星，不能攻击和移动，被打也不复原，被围攻的话……

冰冻：被冻成了雪人，不能攻击和移动，而且被敌人打也不会恢复原状，也是很危险的状态。

麻痹：头顶出现闪动的符号，动作会有很大的停顿。用链枪挥两下赶开近身的敌人即可。

睡眠：头顶出现 Z 字符号，不能攻击和移动，不过被攻击了就会醒来。

目盲：视野变得极其狭小。凭借印象继续攻击都可以，不是很危险的状态。

中毒：头顶出现紫色的雾，不断的损失 HP。

流程攻略

在欣赏过精彩的片头动画后会先进入角色选择的界面，选择一个符合自己个性的角色吧。笔者选择的是可爱的 MM 昙布儿。之后选个颜色，起个好听的名字就正式出发了。

[1]マナの塔(共 4 层)

在美丽的小村子里，昙布儿刚刚采药回来。把草药送到在村子正上方的石碑处，正准备开始向玛娜大树祷告的少女缇丝(ティス)告诉她世界似乎正在发生异变。缇丝托昙布儿把一本关于植物异常情况的笔记交给村长，这样的小事自然要帮忙了。

在村子右边的小屋中找到村长莫迪(モティ)，刚把笔记递给他，门就被推开了。进来的是村长的朋友矮人瓦茨(ワッツ)。他带来了一块称为“辉石”的小石头，而且还说这种石头有着惊人的力量。正在这时传来一声巨响，原来那块封印石碑碎裂了！而且缇丝为了祈祷已经只身进入了玛娜之塔，必须要赶快去救她！在走出村子的时候，守护村庄的精灵们出现，挑选一只奔向迷宫吧！

作为第一个迷宫完全是为了上手用的。精灵会向玩家讲解最初的武器——剑的用法，还会告诉玩家迷宫的走法：要前往迷宫的下一层，就要找到光之水滴(光のしずく)和光之泉，举起光之水滴站在光之泉上按 A 键就可以前往迷宫的下一层。光之水滴经常在敌人的身上、草丛或是宝箱中，有时要全灭敌人才能找到。而光之泉则可能隐藏在一些较大障碍中。这些在 DS 的下屏都会有显示。

在迷宫的第 4 层，一种空中的岩石会挡住玩家的去

路，而且无论如何攻击也只能造成 1HP 的伤害，最好的方法是把附近木桶一类的障碍物打过来卡住位置，就可以通过了。以后得到链枪还可以斜向把自己拉过去。通过第 4 层后会有休整的机会，

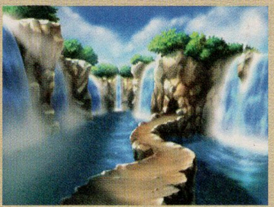
可以更换装备、辉石和存盘，以后的迷宫也都会每 4 层休整一次。

在玛娜之塔的顶层见到了缇丝，刚刚准备带她离开时，一只巨大的火鸟出现在他们面前。它的羽毛上流动着七彩的结界，无论怎么攻击都伤不到它分毫。正在苦恼之际，一把圣剑竟然从天而降。昙布儿上前举起圣剑，眩目的白光闪过，火鸟身上的结界不见了！正是打败它的好时机！

BOSS 火鸟初一登场的无敌状态颇让人吓了一跳，剧情过后才能对它造成伤害。它有 3 种攻击方式。一般会从屏幕的一侧飞入冲撞，看着下屏的地图就能判断它的来向，还能在擦肩而过的时候砍几剑。有时候它会停在最上边的悬崖外放出会跟踪的飞镖，用剑的防御可以弹回飞镖，再去补上两剑也没问题。还有一种攻击是站在正中央放出大火柱，在它背后一阵猛砍就能很快打倒它。

火鸟被击败后，一个神秘的男子出现，口中说着“世界就要融化了”云云，他不理会昙布儿和缇丝的问话，一阵狂笑后就消失了。而在塔顶可以看到从星之湖、红砂沙漠和冰之城分别升起了三道巨大光柱直指天空……

[2]星の湖(共 4 层)



回到村子里，把发生的事情告诉了村长，他告诉昙布儿这可能和 10 年前的事件一样，并且委托她去星之湖调查那里的光柱。临行前，村长把自己以前使用的武器链枪送给了昙布儿，并且教会了她如何使用。在村子左边银之人鱼亭的二楼，村长将风之太鼓(风のたいこ)交给昙布儿，这下可以召唤风之精灵前往更远的地方了！摇动太鼓，可爱的风之精灵果然出现，载着昙布儿飞向星之湖。

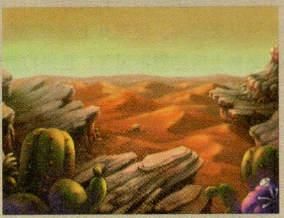
星之湖的敌人明显比玛娜之塔中的强了不少。小螃蟹、小恶魔扔出的钳子和叉子可以用剑的防御反弹回去，效果不错。不过要注意小恶魔扔出的水泡是不能反弹的，而且有一定几率会让人陷入目盲状态。2 层之后会有种戴德军式钢盔的鸭子，远距离会用链枪攻击，还会发射光波让人陷入眩晕状态，十分的危险，在敌人众多的情况下最好和它保持距离。3 层还有种小恐龙会把昙布儿吞进肚子里再吐出很远。这招攻击力强，

范围也大，一定要当心，血的教训啊。有些层的光之水滴被针刺地形包围着，用链枪就可以把它拉出来。

星之湖的BOSS是个被树球围起来的魔物，攻击方式很单调，在BOSS身上闪白光的时候只要不停跑动就不会被它的枝条打到。攻击它的方法是用链枪将它身边的树球全部拉出来再近身攻击，不过不能恋战，因为BOSS还会再次招出树球来，如果被卡住一般会被无限连死……在树球只剩下2、3个的时候会主动撞向昙布儿，伤害还是不小的。

击败了BOSS，一个影子慢慢浮现出来。原来他是古树淳特（トレント），他告诉昙布儿导致现在这场时空混乱的力量并非魔界之力，而是玛娜之力。得到淳特的树枝（トレントの枝）后就回村子啦。

[3]赤き砂の沙漠(共8层)



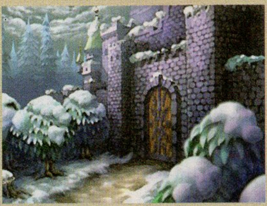
村长让昙布儿继续调查变异事件，而且给了她一把弓。在银之人鱼亭和卖辉石的三兄弟对话，就能使辉石槽扩大。之后还不能直接去红砂沙漠，要完成任意一个支线任务后再去找村长才行。

在红砂沙漠的入口，淳特的树枝从昙布儿怀中飘出，竟然平息了沙尘暴。迷宫中也不平坦，一些地方有流沙无法通过，只能用链枪"拉"过去。而有些颜色和杂草不同的草砍掉时会发出麻痹的毒气，不要着了道。其实这些陷阱也都可以作用于陷害敌人。这个迷宫中有种白色自爆小青蛙，被爆到一下血是很多的。

BOSS是只长了三只脑袋的魔兽，扮相很拉风，但是它可以说是游戏里最弱的BOSS，基本上站在他斜前方用弓箭拼命的射，很快就搞定了。

BOSS化做精灵飞走后，一个影子慢慢浮现出来。他是大地之颜盖亚（ガイア）。他解释说以往打败的那些BOSS都是"神兽"，而神兽的暴走和圣剑有关。盖亚留下一块石头便消失了，昙布儿独自回到村里。

[4]ロリマー 冰の城(共8层)



得到村长给的锤子，昙布儿出发前往缇丝的故乡冰之城。她用淳特的树枝和盖亚之石破解结界进入了冰之城，在顶层，又遇到了那个黑衣男子。他再次宣称，要用10年前封入"魔导球"的玛娜之力来让世界陷入新的灾难并招出一头魔兽，自己躲在了一旁。

冰之城里的敌人并不怎么厉害，但是有些冰块中有陷阱，会把人冻住，如果被围住就危险了。迷宫中很多地面都有冰，走起来会有很大惯性难以控制，这时45度角走会有不错的效果。从这个迷宫开始，光之泉可能会隐藏在大障碍物下面，要用锤子砸开才看得到。

冰之城的BOSS是比较难打的BOSS之一。战场的地面是冰，而且普通的状态下攻击无效，只有在它吐出毒气的时候才伤得到它。它的攻击方式有吐毒气，震落冰块和滚球三种。前两种伤害都不大，最后一个有点危险，经常会把人弹到墙上然后秒杀。建议用弓箭来对付，毕竟在远处攻击更安全一些。

这只魔兽被击倒后，也化为精灵飞走了。黑衣男子自语道："普通人也能发挥这剑的力量……"昙布儿不示弱，举剑准备攻击。男子竟然一伸手就把昙布儿击飞，而圣剑竟然飞入了他的手中！原来他就是玛娜之王。正在他要下杀手的时候，缇丝赶来挡在前面。这时地面开始震动，玛娜之王一边说"玛娜风暴开始"，一边离开了。

[5]光の森(共8层)

玛娜风暴已经席卷到了光之森林，昙布儿在淳特和盖亚的指引下，带着精灵的力量去往玛娜风暴的中心，誓要平息这场灾难。在这里又遇到了玛娜之王，他告诉昙布儿，他完全明白结果是将世界引向毁灭。

光之森林中有很多机关，一些水路要用锤子砸地面上的开关才能出现，后面一些地洞会伸出触手把人打飞，不过看准洞之间的空隙钻过去就好了。有时能在树上打下果子，击破后那阵烟雾能恢复大量HP，不要错过～

BOSS是玛娜风暴的核心，用弓箭是打不到它的。不过它只会吹动附近的光球攻击，用锤子可以把这些球打回去。只要紧跟BOSS，用剑一阵乱砍就能很快解决掉它。

摧毁风暴的核心后，玛娜之王再次出现。不过淳特和盖亚联合精灵力量，将玛娜风暴平息了。玛娜之王恼羞成怒，拔出圣剑刺向昙布儿，几块辉石挡下了这一击，接着大量的辉石从底下涌出，围住了玛娜之王。玛娜之王为了摆脱这些辉石用尽了力量，丢下几句威胁的话就消失了。

[6]虚なる地(共12层)

因为担心缇丝的安危，昙布儿一回到村子里就直奔上方的石碑处。果然，缇丝已经不在那里了。不过当昙布儿触到石碑的时候，她竟然被传送到了另一个地方。

又是机关重重的一关。一些石碑受到攻击会发出攻击力很强的弹射，利用好的话能让战斗轻松不少。前几层那些象羊的魔物会突进攻击，如果被几只围住的话很可能被秒杀。

在虚无之地的最深处，玛娜之王把死去人们的生命收集了起来，竟然构成了一个黑色怪物。而昙布儿竟然听到已经逝去的亲人的声音……

BOSS会跳起下压、从地里伸触角抓人和分身，前两种只要一直跑动就能躲过，第三种看好位置也能躲过去。一个好的打法是在柱子附近等BOSS跳过来把柱子压断掉，这时把柱头打向BOSS会有不小伤害。

BOSS被击败，怨念也渐渐散去。昙布儿在地上捡到了家人留下的笛子。玛娜之王出现，辉石再次救下了昙布儿后，他带着忽然出现的玛娜之胚走掉了。

[7]生命の道(共12层)

村子里众人正束手无策的时候，淳特和盖亚告知大家，玛娜之王正在玛娜暴走的中心，他以为让世界充满玛娜就是玛娜的愿望，所以才去引发玛娜之力的暴走。玛娜之胚随时能够引发暴走，现在必须赶往玛娜之树阻止他。

生命之道中的敌人都很强大。这里会出现大量飞行的敌人，经常会被包围。还有种橙色的狼，冲撞攻击伤害非常高，基本上一次就能把人打剩红血。在后面几层还有会自爆的敌人，如果防御低的话会被直接爆死；迷宫中有一些会吐魔法弹的头像，用锤子攻击就能使它改变方向，用来对付敌人也不错。

生命之道的尽头，玛娜之王手持圣剑正等着昙布儿的到来。他仍然执迷不悟，多说无用！用手中的武器阻止他吧！虽然好象很强大，但是却没什么实力。只要躲在他背后，就不会被他攻击到。在HP低下的时候他会变身，不过他的实力实在太弱，吃几块巧克力就能打倒他！

[8]异界(共17层)

虽然打倒了玛娜之王，但是他还是将自己溶入了玛娜之树的核心。玛娜之力的混乱已经不可避免，在玛娜之树的上方，也出现了巨大的异界空间。昙布儿毅然举起了圣剑，进入异界空间平息这场混乱。

异界中的敌人并没增强太多，注意不要被围住就没什么问题。有些层中能遇到宝剑型的敌人，它们能透过墙壁攻击，小心不要被伤到。第4层的敌人虽然有气势，但是一直追着砍的话几乎不会还手。第9层要挑战其他三名主角的影子，用攻击压制它们，它们也是还不了手的。

最终BOSS终于出现在我们面前。作为"暴走的玛娜之力"，她的实力就有点名不属实了，一顿狂K就好。几次下来就能够击败她！之后，就是最后的结局等着大家欣赏了……

A.C.E.2 Another Century's Episode

发售日期	2006.3.30
对应机种 PS2	类型 ACT

操作菜单

↑↓	更换武器	△	锁定目标
□	射击，按住为连续射击	○	近战格斗
×	冲刺，冲刺过程中按×会停止	L1	更换武器
L2	发动连携技	R1	上升，连按两次为上冲
R2	下降，连按两次为下降	L3	移动，同方向连按 2 次为冲刺和回避
R3	移动视角，按下 R3 恢复正后视角		

菜单介绍

任务开始菜单

出击	出战
阅览	查看我方与敌人已登场的机体
事典	事项事件说明
通信ログ	查看 UCE 总部发来的信件
レポ-ト	游戏任务介绍
演习	炼级和提高僚机的熟练度
セ-ブ	存档，提取记录
オプション	更改游戏设定
メニュ-に出る	回到主题画面

系统简要介绍

基本上和前作差不多，只是增添了一些新东西和比较人性化的界面。这次只要打过的关卡就能在标题画面的 freemission 中再次进行，而机体的购入也是在 freemission 的战前整备中。Intermission 中加入了很多有助于理解游戏背景的选项，比如报告和事典。通信录则是原创剧情互动的窗口。演习中能告诉你各个机体的特殊能力以及武器特性，不了解的进去看一下会对你有很大的帮助。

当与僚机一同战斗时，一定范围内根据提示按下 L2 键发动"连携技"。

游戏难度分为由菜鸟、机师和王牌三种，在游戏中可以随意变更。

ACE2 全机体入手方法

圣战士ダンバイン

机体名称	机师	获得方法
ダンバイン	マ-ベル・フロ-ズン	流程中获得
ビルバイン(迷彩)	ショウ・ザマ	流程中获得
ズワア-ス	黑骑士	Secret30 个完成
レプラカ-ン	ジェリル・クチビ	玩家使用 19 台不同机体

苍き流星 SPTレイズナ-

机体名称	机师	获得方法
ダルジャン	ゴステロ	Secret25 个完成
ザカ-ル	ル・カイン	Secret40 个完成
ブルグレン	ゴステロ	玩家使用 20 台以上不同机体
强化型レイズナ- グレネ-ドランチャ-	エイジ・アスカ	レイズナ- 进化获得
フレイムランチャ-	エイジ・アスカ	レイズナ- 进化获得
ウイングユニット	エイジ・アスカ	レイズナ- 进化获得
レイズナ-Mk II	エイジ・アスカ	通关后以 16000 点数购买

重战机エルガイム

机体名称	机师	获得方法
アト-ル	ギャブレット・ギャブレ-	流程中获得
エルガイム	ダバ・マイロ-ド	流程中获得
バッシュ	ギャブレット・ギャブレ-	流程中获得
アシュラテンプル	ギャブレット・ギャブレ-	流程中获得
ヌ-ベルディザ-ト	ガウ・ハ・レッシイ	流程中获得
エルガイムMk II	ダバ・マイロ-ド	エルガイム进化获得
アモンデュ-ル・スタック	ダバ・マイロ-ド	流程中获得
オ-シ	オルドナ・ポセイダル	Secret60 个完成

机动战士カンダム 逆袭のシャア

机体名称	机师	获得方法
サザビ-	シャア・アズナブル	Secret71 个完成
νカンダム	アムロ・レイ	流程中获得
リ・ガズィ(BWS)	アムロ・レイ	流程中获得

リ-ンの翼

机体名称	机师	获得方法
ナナジン	エイサップ铃木	FREE 模式后 77400 点数购入
オウカオ-	サコミズ・シンジロウ	通关后 35340 点数购买获得

ブレンバワ-ド

机体名称	机师	获得方法
ヒメブレン	宇都宫比玛	流程中获得
ユウブレン	伊佐未勇	流程中获得
ジョナサン・バロンズゥ	ジョナサン・グレ-ン	EX1 通过获得
クインシイ・バロンズゥ	クインシイ・イッサ-	Secret50 个完成

机动战舰ナデシコ

机体名称	机师	获得方法
アルストロメリア	月臣元一郎	Secret30 个完成
エステバリス(アキト)	テンカワ・アキト	流程中获得

机动战舰ナデシコ

机体名称	机师	获得方法
エステバリス(イズミ)	マキ・イズミ	流程中获得
エステバリス(ガイ)	ダイゴウジ・ガイ	流程中获得
エステバリス(ヒカル)	アマノ・ヒカル	流程中获得
エステバリス(アカツキ)	アカツキ・ナガレ	EX3 通过获得
エステバリス(リョ-コ)	スバル・リョ-コ	流程中获得
エステバリスC(イズミ)	マキ・イズミ	通关后 8000P 购买获得
エステバリスC(ヒカル)	アマノ・ヒカル	通关后 8000P 购买获得
エステバリスC(リョ-コ)	スバル・リョ-コ	Secret20 个完成
エステバリス炮战 P	スバル・リョ-コ	自由模式下通过第 8 关
ブラックサレナ	テンカワ・アキト	通关后 14500P 购买获得
夜天光	北辰	60 个关卡达成 ACE 评价

新机动战记 カンダムW Endless Waltz

机体名称	机师	获得方法
ウイングカンダムゼロ	ヒイロ・ユイ	流程中获得
カンダムサンドロック	カトル・ラバ□バ・ウィナ□	流程中获得
カンダムデスサイズヘル	デュオ・マックスウエル	流程中获得
カンダムナタク	张五飞	流程中获得
カンダムヘビ□ア□ムズ	トロワ・バ□トン	流程中获得
ト□ルギスIII	ゼクス・マ□キス	流程中获得

机动武斗传 Gカンダム

机体名称	机师	获得方法
ゴッドカンダム	ドモン・カッシュ	流程中获得

机动战士カンダム 0083 STARDUST MEMORY

机体名称	机师	获得方法
カンダム试作 1 号机 GP01	コウ・ウラキ	流程中获得
カンダム试作 1 号机 GP01Fb	コウ・ウラキ	流程中获得
カンダム试作 2 号机 GP02Fb	アナベル・ガト-	完成 EX2 获得
カンダム试作 3 号机 GP03Fb	コウ・ウラキ	流程中获得
ノイエ・ジ-ル	アナベル・ガト-	玩家使用 60 台以上不同机体

超时空要塞マクロス

机体名称	机师	获得方法
VF－1Jア□マ□ドバルキリ□	一条辉	自由模式下完成第 12 关
VF－1A	一条辉	流程中获得
VF－1S	一条辉	流程中获得
VF－1A	マクシミリアン・ジ□ナス	流程中获得

超时空要塞マクロス

机体名称	机师	获得方法
VF－1S	ロイ・フォツカ□	流程中获得
クァドラン・ロ□	ミリア・ファリ□ナ・ジ□ナス	流程中获得

A.C.E.オリジナル

机体名称	机师	获得方法
ガンア□ク	タック・ケプフォ□ド	流程中获得
バスタ□ア□ク	マリナ・カ□ソン	流程中获得
フェザ□ア□ク	マリナ・カ□ソン	玩家操控过 80 台以上不同机体

机甲战记ドラグナ□

机体名称	机师	获得方法
ファルゲン	マイヨ・プラ□ト	流程中获得
スタ□クダイン	ミン	流程中获得
ドラグナ□1 型	ケ□ン・ワカバ	流程中获得
ドラグナ□2 型	タップ・オセアノ	流程中获得
ドラグナ□3 型	ライト・ニュ□マン	流程中获得
ドラグナ□1 型カスタム	ケ□ン・ワカバ	ドラグナ□1 号机进化获得
ドラグナ□2 型カスタム	タップ・オセアノ	ドラグナ□2 号机进化获得
ドラグナ□3 型后期型	ライト・ニュ□マン	ドラグナ□3 号机进化获得
ギルガザムネ	グン・ジエム	Secret35 个完成

GOLD FINGER 金手指

创造球会

AR2 格式

必须码 1

EC878560 14269D70

必须码 2

EC878560 1456E79B

必须码 3

EC878560 1426A368

所持金最大

1D49B378 603383A5

1D49B37C 1456E7A3

练习后球员状态最高

1CB82414 2854B00C

没有球迷不满

1CB4197C BA36E7A5

练习后积蓄疲劳为 0

1CB8510C 3854E7A5

练习后球员求胜欲望最大

1CB85098 BA38E55B

没有球员不满

1CB6F684 3853E7A5

1CB6F644 3853E7A5

练习后球员战术融合度最大

1CB28698 3854E781

球员不会受伤

1CB835C8 0456E77B

练习后受伤回复

1CB839E0 3854E7A5

练习后球队战术融合度最大

1CB28FB4 3854E781

练习后球员假限界成长

1CB3E7FC B759E7A5

练习后球员能力最大

1CB3E7D8 B8CDE799

1CB3E7FC B74DE7A5

Xploder 格式

必须码 1

F0100238 0030CA5B

必须码 2

F0100238 0000000E

必须码 3

F0100238 0030CC43

所持金最大

21DE3050 FC23AC00

21DE3054 00000006

练习后球员状态最高

2021A3EC 3402FFFF

没有球迷不满

20259654 A6200000

练习后积蓄疲劳为 0

2021CEE4 24020000

练习后球员求胜欲望最大

2021CF70 A626024E

没有球员不满

2023755C 24030000

2023751C 24030000

练习后球员战术融合度最大

20270570 24020064

球员不会受伤

2021B2A0 1000006E

练习后受伤回复

2021B6B8 24020000

练习后球队战术融合度最大

20270C8C 24020064

练习后球员假限界成长

202464D4 A5050000

练习后球员能力最大

202464B0 A489000C

202464D4 A5090000

最终幻想 12

AR2 格式

必须码

EC8B8560 148D1B78

金钱变动后最大

1CA480E4 0456E79F

伤害限界突破

1CD79154 0456E7A8

敌一击死

1CA6898C 3849E7A5

ATB 槽最大

1CA30DCC B2A9E899

1CA30DD0 B249E7D5

敌人必掉道具

1CA4A600 1456E7A5

1CA4A948 04C0E7A1

1CA4A96C 04C0E7A1

1CA50E80 1456E7A5

敌经验为 1 人战斗时获得数值

1CA95F40 3843E7A6

战斗后经验值最大

1CA50F58 1456E7A5

获得经验 32 倍

1CA50C0C 1453CE65

获得 LP999

1CA50F2C 0456E7A2

战斗后 LP 最大

1CA50FA4 1456E7A5

获得 LP 为 32 倍

1CA50F0C 0C539BA3

1CA50F10 1696F7BA

1C9AD340 1816E7A8

1C9AD348 0C5284D0

1C9AD34C 1473E665

1C9AD350 0C528465

不参加战斗的依然能得到经验

1CA95DCC 1456E7A5

各项能力最大

9CA689AC 1476CFA0

9CA689C8 1496D7A0

9CA689E8 1496D7A0

9CA68908 1496D7A0

9CA68828 1496D7A0

9CA68848 1496D7A0

9CA6886C 1496D7A0

9CA6888C 1496D7A0

9CA688B0 1496D7A0

9CA688D4 1496D7A0

9CA688F4 1496D7A0

9CA68818 1496D7A0

9CA68B3C 1496D7A0

9CA68B5C 1496D7A0

9CA68B80 1496D7A0

9CA68BA4 1496D7A0

卖一个道具交易品全部出现

9CA5439C 1C54E788

全武器

1C9A0024 384ED7A5

1C9A0328 2044E76D

1C9A032C 3A8447BD

1C9A0330 385AE788

1C9A0334 BA9AE7A5

1C9A0338 BA8E15C1

1C9A033C 3A84E7A7

1C9A0340 374EE7A6

1C9A0344 1B5AD7DD

1C9A0348 08D6B00E

1C9A034C 385AE7A6

1C9A0350 B68E10A1

1C9A0354 2044E75C

1C9A0358 0C5277F0

1C9A035C 3A845645

1CA5448C 0C53900C

开宝箱必为珍贵道具

1CAA97E0 2E54E7A5

1CAA97C8 2E54E7A5

1CAA9738 0456E7AE

移动速度 5 倍

1CC01428 20552644

步数最大

1CA4C1EC 1456E7A5

陆行鸟时间不减

1CA65E28 205529A9

陆行鸟冲刺时间不减

1CA65E08 3A5AE7A5

游戏时间最大

9CA47F1C 0496E7A6

所有敌人 99 级

9CA692F8 3894E781

所有敌人 255 级(显示为 99)

9CA692F4 385AE70C

Xploder 格式

必须码

F01C0238 00495453

金钱变动后最大

2035FFBC 1000000A

伤害限界突破

20400E2C 10000003

敌一击死

20330664 24150000

ATB 槽最大

20348AA4 AEB5070C

20348AA8 AE150030

敌人必掉道具

203525D8 00000000

20352620 109E0004

20352644 109E0004

20328D58 00000000

敌经验为 1 人战斗时获得数值

203EDC18 24130001

战斗后经验值最大

20328C30 00000000

获得经验 32 倍

20328BE4 00031940

获得 LP999

20328C04 10000005

战斗后 LP 最大

20328C7C 00000000

获得 LP 为 32 倍

20328CE4 0803D406

20328CE8 0240302D

200F5018 04C00003

200F5020 080CA33B

200F5024 00630140

200F5028 080CA340

不参加战斗的依然能得到经验

203EDAA4 00000000

各项能力最大

A0330684 0060180B

A03306A0 0040100B

A03306C0 0040100B

A03306E0 0040100B

A0330700 0040100B

A0330720 0040100B

A0330744 0040100B

A0330764 0040100B

A0330788 0040100B

A03307AC 0040100B

A03307CC 0040100B

A03307F0 0040100B

A0330814 0040100B

A0330834 0040100B

A0330858 0040100B

A033087C 0040100B

卖一个道具交易品全部出现
A032C074 38020063
全武器
200F7FFC 24081000
200F8000 3C120058
200F8004 26526028
200F8008 24040063
200F800C A6440000
200F8010 A6485224
200F8014 26520002
200F8018 25080001
200F801C 390410C8
200F8020 1480FFF9
200F8024 24040001
200F8028 A2485F04
200F802C 3C12004F
200F8030 080CB0DB
200F8034 265291A0
2032C364 0803DFFF
开宝箱必为珍贵道具
203F14B8 2A020000
203F14A0 2A020000
203F1410 10000019
移动速度 5 倍
20299300 3C0141A7
步数最大
20353EC4 00000000
陆行鸟时间不减
2033DD00 3C01461C
陆行鸟冲刺时间不减
2033DDE0 26040000
游戏时间最大
A035FCF4 10400001
所有敌人 99 级
A03311D0 24420064
所有敌人 255 级(显示为 99)
A03311CC 240400FF

真·三国无双 4 帝国

AR2 格式

必须码 1
EC878530 1456E79B
必须码 2
EC878530 1443DEA8
金钱变动后最大
1CBABA58 0456E79A
体力不减
1C8D5CB4 2894E7B5
无双最大维持
1C901C30 1058826D
1C901C34 84DAE60B
1C901C38 0896E79E
随时可无双觉醒
1C8A8990 1456E7A5
无双觉醒时间无限(按 L3 解除)
1C901D38 0456E7BA
0CAA6480 1456E7A7
1C901D38 B816E7A5
自动防御
1C8956BC 283DE7A6
1C8956CC 0496E7A7
1C8956D0 15345FA0
弓矢 99
1C904C44 2853E788
敌一击死
1C896D48 0AD6E7A7
攻击范围 10 倍
1CB68598 15F69FBA
1CB6859C 1057EEAD
1CB685A0 84DAB093
1CB685AC 205426C5
1CB685C0 1536E79D
攻击时随机附加属性伤害
1C897A9C 04B3E7D1
1C897AA8 1057EEAD
1C897AB0 0496E7B9
1C897AB4 285AE7A1
1C897AB8 1059E021
1C897AC0 0456E7AD
1C897AC4 1496CFBA
开发后道具所有数最大
7CCF0258 144CE7A6
45A08A31 1456E7A5
4CCF0280 1456DE9E
3CCF027E 1456E79E

Xploder 格式

必须码 1
F0100208 0000000E
必须码 2
F0100208 00130903
金钱变动后最大
202F3930 1000000D
体力不减
201ADB8C 34420010
无双最大维持
20199B08 0C06AD58
20199B0C 908401FE
20199B10 14400009
随时可无双觉醒
201F0668 00000000
无双觉醒时间无限(按 L3 解除)
20199A10 1000002D
D03FE358 00000002
20199A10 A4C00000
自动防御
201ED594 34190001
201ED5A4 10400002
201ED5A8 0322880B
弓矢 99
2019CB1C 34030063
敌一击死
201EEA20 16800002
攻击范围 10 倍
20230270 03E0C82D
20230274 0C073918
20230278 9084FF76
20230284 3C024120
20230298 03200008
攻击时随机附加属性伤害
201EF974 10A30034
201EF980 0C073918
201EF988 1040002C
201EF98C 34040004
201EF990 0C050F84
201EF998 10000018
201EF99C 0040182D
开发后道具所有数最大
40588130 000A0001
09090909 00000000
10588158 00000909
0058815A 00000009

王牌空战 0

AR2 格式

必须码
ECBC1934 142659D0
金钱最大
1CAEB400 17E9C70C
导弹连射
9CB68B50 3850E7A5
9CB68B70 3850E7A5
特殊兵器连射
9CB6B35C 1456E7A5
导弹不减
9CB68FE0 1456E7A5
特殊兵器不减
9CB6BA2C 1456E7A5
撞击无伤害
1C9A80A8 84D5EBB1
1C9A80AC 0436E7A8
1C9A80B4 0C57B565
1C9A80BC 0C5AE686
1CB6A5D0 1053B005
落地无伤害
9CB6A5D0 1456E7A5
全机体购入可能
9CBE3C54 3850E7A6
9CBE3C58 B3F0E79D
全机体购入可能并取得所有颜色
7CAEB404 1431E7A6
3D988229 1456E7A5

Xploder 格式

必须码
F02D960C 0030963B
金钱最大
203B33D8 05F5E0FF
导弹连射
A0230828 240E0000
A0230848 240E0000
特殊兵器连射
A0233034 00000000
导弹不减
A0230CB8 00000000
特殊兵器不减
A0233904 00000000
撞击无伤害
200FFF80 90810414
200FFF84 10200003
200FFF8C 0807F240
200FFF94 08040161
202322A8 0C03FFE0
落地无伤害
A02322A8 00000000
全机体购入可能
A02BBB2C 240E0001
A02BBB30 A1EE0008
全机体购入可能并取得所有颜色
403B33DC 002D0001
01010101 00000000

ACE2

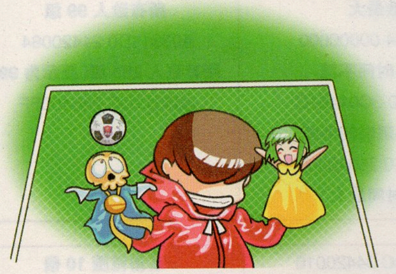
AR2 格式

必须码
EC878530 1456E79B
钱无限
1C8B10F8 1456E7A5
除了自己控制的机体外其他 npc 攻击不能
1C89AA20 1456E7A5
推进的能量无限
1CA65E08 3A5AE7A5
机体强化限制解除
1CBD2C40 3854E7A5
1C8B23D8 3854E7A6
1CBD22E0 0456B04A
部分武器射程超远
1CB240FC 0C4CE92E
1CBF9D8C B096E7A5
1CBF9D90 0C4DC014
1CBF9D94 9898E79B
装备全 99
3CAF1F65 1456E788
4CAF1F62 14564488
1CAF1F68 F5734488
1CAF1F6C F5734488
4CAF1F70 14564488
过关特殊条件必然完成
1C8BF5A4 1456E7A5
神高达始终处于明镜止水状态
1CBD62C0 0456E7AD
熟练度 64 倍
1C8B1608 14445625
经验值倍率
1C8B155C 1453CE25
1C8B1564 0456E7A4
1C8B1568 1456E7A5

Xploder 格式

必须码
F0100208 0000000E
钱无限
201C8FD0 00000000
除了自己控制的机体外其他 npc 攻击不能
201E29F8 00000000
推进的能量无限
2033DDE0 26040000
机体强化限制解除
202AAB18 24020000
201CA0B0 24020001
202AA1B8 1000FFBD
部分武器射程超远
2027BFD4 080A0699
20281A64 AC400000
20281A68 0809EFF7
20281A6C 8446000E
装备全 99
00389C3D 00000063
10389C3E 00006363
20389C40 63636363
20389C44 63636363
10389C48 00006363
过关特殊条件必然完成
201C727C 00000000
神高达始终处于明镜止水状态
202AE198 10000018
熟练度 64 倍
201C95E0 00129180
经验值倍率
201C9234 00031980
201C923C 10000007
201C9240 00000000

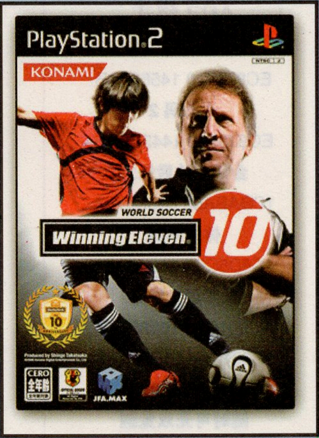
足球游戏专栏



尽在掌握

WORLD SOCCER

期待4月27日！WE10即将降临！



在距离上一作发售大半年之后，Winning Eleven 10终于决定于4月27日发售了！喜欢足球游戏的玩家开始激动了吧？每一次新的WE都能带来让人惊喜的变化，虽然刚开始可能因为不习惯而带来些许抱怨，但忠实的玩家们还是义无反顾地投入到新一轮的磨练当中。新作的推出对玩家来说可以说是一个新的起点，谁能最快掌握新作的要点，谁就能成为新时代的高手。读者们拿到这本书的时候，离发售应该进入最后几天的倒计时了吧，让我们就来预热一下，准备迎接新一轮的洗礼吧。

下面就来说说大家最关心的新要素。这次官方最注重的三个要点是“爽快感”、“临场感”、“个性化”，具体如何体现在游戏中还得玩家自己去体会了，我们只能给出一些理论上的东西以供参考，消息来源于官方发布会和官方网站。

◆本次WE的进球将变得比较容易，但并不会因此而影响到游戏的战略性。具体如何容易不得而知，只有等到游戏到手再仔细体验了；

◆和前作相比动作更加爽快，节奏更快。相信以前习惯了8代的玩家一下子玩9代会很不习惯吧，因为9代的人物动作延迟变大，虽然更加真实，但影响了游戏的爽快度，追求爽快感的10代似乎想要回到8代那种流利酣畅的感觉；

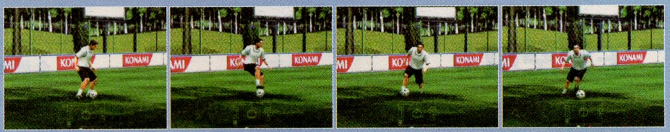
◆增加了快速设置队形的简易命令，可以让战前的设置在一瞬间完成。这个真是个体贴的设计，给玩家很大的方便，更加节省时间；

◆新动作：增加了“马休斯假动作”和“V字假动作”以及“虚假拨球”。先来说说前者，马休斯出生于英格兰，足球生涯从1932年至1965年，是一代盘球大师。“马休斯假动作”的具体步骤为：先用右脚做出向右拨球的假动作，然后突然用左脚向左拨球，从左方突破；操作方法为：快速按球员方向垂直方向的左右键，比如球员向右站，就快速按上下键。方向可以交换，也就是说向左突向右突都可以。马休斯不像牛尾巴那样只有几个人能用，带球精度70以上的球员都可以使用。

◆几个老动作的修改：横向拉球回复到必须按R2，对老玩家是福音，我这种新手还是觉得直接拉球方便。

用身体护球：在向右带球的途中按右键和R2键，然后马上按左键，球员将绕到球的前方用身体护球。比起9代只能对背后的对手护球，we10的护球变化更多了。

◆新动作：“V假动作”的具体步骤为：向后方拉球，然后拨向右前方。操作方法为：按住R2，按球员方向的下键，然后按右上键。比如球员面向右，就按住R2，按左键，再按右下键。



◆新动作：“虚假拨球”比较简单：做出一个拨球的动作，但并不真正拨球。操作方法为：连按两下L1键。

另外将同期发售街机版和手机版，基本可以无视，比较有趣的是街机版还可以使用PS2手柄，让玩家可以更好地发挥。还有限定版的记忆卡也将一起发售，直接换算成RMB的话是203元，当然这只是一个理论价格。另外前段时间炒得沸沸扬扬的去除中国队事件似乎是假的，现在已经被证实。没有中国队实在是一大遗憾，不过以中国队现在的表现来看，似乎也是情理之中的事。

其他新要素：

◆取得拜仁慕尼黑俱乐部，荷兰国家队的实名权。

◆大师联赛成长开关。

◆L1+R1快速开出定位球。

◆增加国家队特立尼达和多巴哥、安哥拉、加纳、多哥。

进攻套路和微操之中路进攻(接上期)

中路进攻相对边路要困难得多：在防守方向上，对手可以从四个方向对我方球员进行防守，中路拿球进攻的球员的活动空间更小。因此，这个特点决定了中路进攻的思路应该是：快速而准确地传球、不断的跑位穿插以及多变而灵巧的射门方式。

如果说边路是以个人拿球突破为主，那么中路进攻则是以传切配合为主。

从阵形位置来看，攻击型的后腰和前腰是中路进攻的两个发起点。如果说后腰是攻防转换的枢纽，那么前腰就是能送出最后一记威胁传球的助攻高手，最由射手做出精确的打击。

因此，中路进攻的阵形中，需要的中场球员往往是最多的，在人员配置上，5人中场体系的3-5-2，4-5-1或者3-6-1，甚至是变阵的3-3-3-1，都是在中路进攻的典型阵形。而中后卫助攻、中场围抢的战术，则是配合中路进攻阵形的基本要求。中路进攻是从后腰发起、前场过渡，然后交给前锋射门得分的手段。

当后腰拿球的时候，他的任务就是快速观察局势，然后将球尽快送出到我方进攻球员的有利位置。通常的说来，前腰和后腰之间的联系并不是很紧密，这是因为对手对我们的前腰进行了盯防，压缩了前腰的拿球空间。因此当后腰拿球时，第一考虑就是向两个边的前方送球，然后再由两个边路球员将球回到前腰脚下。

如果要将球交到前腰，则需要在盘带之前就考虑好向内侧传球的方向，这里和边路进攻也有点不同，当边前卫拿球时，可先将球向边路带，吸引对手过来后转身回拉，这样传球空间就出现了。这是一个连续的盘带动作，需要横向拉球＋突然反方向操作。

小技巧·比赛雷达的作用

比赛雷达是实况中一个重要的部分，很多朋友都喜欢用超远视点，这也是为了让比赛的视野更加广阔。不过，当视点一旦拉近，视野就会相对缩小。但比赛的转播视点毕竟是有限的，如果想要在任何视点情况下都拥有宽阔的视野，那么我们就应该学会观察比赛雷达。比赛雷达上的球员跑位可以给我们提供很多视点画面外的球员跑位信息，这样一来，精妙的远距离长传转移，也成为了可能，我们在任何视点下都不会有视野限制了。

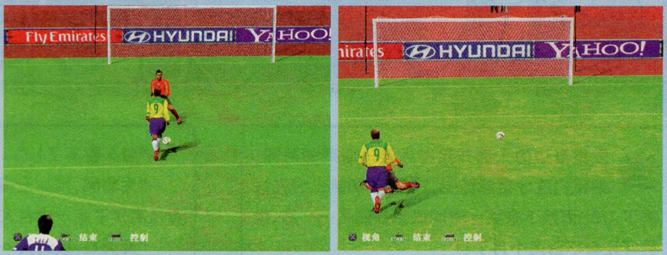
护球是前腰的能力所在，也是体现玩家操作技术的重点。护球，顾名思义就是保护球。在足球中，护球主要是依靠身体，不被对方球员截断，实况的护球也是这样。要尽量用身体把球和对方球员的抢截隔断，因此需要盘带者做的，就是尽量不要正面面对对方防守球员，用身体的外侧将球和对方球员隔断，这才是正确的护球姿势。在对手围抢的时候，通常至少有一面是有盘带空当的，那么我们就要尽量面对这个空当，才能够稳稳的拿住球。这是普通的护球思路，如果想要更好的护球，还需要结合绕跨晃动来进行。接下来就是传出最致命的威胁球。这个环节上，需要随时用眼睛观察雷达上的对方阵形，我方前腰拿球之前就想好拿球后该怎么传球，然后快速地针对对方的防守空当传球就行了。

护球动作技术分解图

传空当球之后，剩下的就是射手的跑位和射门了。射手的跑位也是有讲究的。背身拿球之前，突然按超级取消，就会第一时间不接球，然后顺势追球，这个时候突然按射门，会有出其不意的效果。而当我们跑位的时候，如果有对方防守球员卡位，这个时候按住“超级取消”进行强制移动，可以突然改变跑动路线，然后自己手控射手主动接球，会形成位置优势。

射门则是中路进攻的最后一个环节，前锋接应拿球后面对门将，应该如何处理呢？在实况 9 中，吊射的威力减弱了，新增的脚内侧搓射方式则是威力巨大。当单刀球机会出现的时候，如果门将封堵很死，那么也可以通过盘带的“假射真盘”来扣球，用假动作晃开对手空当，然后有很大几率破门得分。

小技巧·威力巨大的脚内侧搓射



搓射的操作是按了射门键□后轻按一下 R2，然后射门球员就会用脚内侧使用脚踝的搓球动作，射出的球将以低弧度向内强烈旋转，绕过防守队员射门。这种射门的成功率在单刀球的时候比较高，特别是在对方门将出击的一瞬间使用，会有很高的命中率。掌握这个动作的关键在于：在射门之前要和对方门将保持一段距离，同时诱使对方门将出击的时候，再使用出来；操作上需要注意的是，先按下射门，等球还没离脚的时候，迅速轻按 R2。

小技巧·在 WE9 中远射威力加强

远射在前作中的威力并不大，但是在 WE9 中射门前的准备时间短，发力快，因此远射的突然性和威胁性更大。关于远射我们需要掌握的就是“快、准、狠”三个字。

“快”，就是快速的判断形式选择最正确的方式射门，我们要注意“射门提前量”的把握。射门前肯定会有干扰，考虑到提前量按键，就能有效的避开对手的封堵。

“准”，则是讲在射门的瞬间需要掌握精确的射门微操作。

“狠”则表示当射就射，射门的决心。

远射最忌按住加速跑射门。在初学者中有两个常见的错误，一个是认为按键越久射门威力越大，另一个是认为按住加速跑射门威力会更大。实际上射门的威力和力量槽、瞄准的角度和球员本身的能力有关。力度槽不宜过半，不然很容易打飞。按住加速跑然后射门，这种操作中，很容易被对手断球……

远射中需要注意的是射门的空当的出现，这需要我们通过盘带、传切等综合能力获得射门的机会，也需要观察比赛雷达来预计对方后卫和门将的站位，然后突然远射，方可发挥远射的特点。

当发觉身边的人都开始考虑五一假期的时候，编辑们这才猛然惊觉，2006 年居然已经又过去了 1/3！而接下来第一时间联想到的是……靠，世界杯还有不到两个月了！！

“6 月 22 日凌晨 3 点半荷兰对阿根廷，晚上 10 点捷克对意大利……”DRAGON 自言自语，“嗯嗯，那天会很忙！”

“我要请假……”fei 看着赛程表，“会死人的。”

“你个废物！”DRAGON 冷笑一声，“己所不欲勿施于人，我要是做不到的要你们做，那是强人所难……但不过是一天睡 3、4 个小时，很难做到吗?！——对吧牛蛙？”

“没错！”牛蛙帮腔，“是他不行！”

“你们两个！……不要用神经衰弱和酒鬼的标准来衡量其他人！”

——读者们，如果你们认为我今天要说的主题是世界杯，那就大错特错了呀！

“听说，希丁克要担任俄罗斯队主教练了。”DRAGON 突然转移了话题。

“俄罗斯？那个穷足协请得起？”

“阿布出的钱。”

“……”

众人眼前出现一口油井，里面喷的是钞票。

“阿布？不是动画人物吗？”土星男冒出一句。

几个正在幻想钞票喷出来落到自己头上的家伙一起把他踹出去：“谁跟你扯那《热带雨林》了！”

“阿布！阿布拉莫维奇知道吗！切尔西的老板！俄罗斯的石油富翁！”DRAGON 突然激动起来，“传说中丢给主教练一张白纸，让他把自己要的球员都写下来然后一个个去买的人！拥有去自己游艇的游艇的游艇的人！手头有上百亿资产的人……妈的！给希丁克开了几百万美元的年薪啊，还提供一架私人飞机让他可以满世界飞来飞去……”

“简言之，一个喜欢花钱的有钱人。”牛蛙定义。

“我说，咱们找个会俄文的人给他写封信怎样？”fei 突然提议，“万一他一高兴把咱们编辑部买了……”

“别做梦好不好！”

“万一，万一呢……”

“就算是万一，那也是不可能的……”DRAGON 说着顿了一下，突然露出古怪的表情，“就算退一万步，不，一万步不够……总之，就算真的阿布吃多了说想要给咱投笔钱，咱也受不了啊！”

“怎么受不了？”

“你想啊，阿布最爱做的事情就是买明星啊，他要是高兴了买一堆名人进来，那还不乱套了？”

“没关系，锁到另一间屋爱咋折腾咋折腾！”

“阿布的用人你还不知道吗——他想买的人你一定要用，你自己的人爱怎么用怎么用！”

“……呃还是算了吧，会变成一锅浆糊的……”

“那么我们给默多克写信呢？”有人提出了新建议，“那位大爷不是挺喜欢做传媒的吗？”

“默多克大爷一定会给我们说，做杂志一点前途也没有，我们来做网站吧！”

“传说中的攻略网站吗？好像也不错啊……读者不一直说咱们速度比网络慢嘛……”

“是不错，咱工资就少开不少了嘛！”DRAGON 不怀好意的打量着众人，“美编是用不上了，土星男你可以回家玩魔兽了！”

“咦？”

“才语游言用不上，fei 你也想干吗就干吗吧！”

“……能抢银行不？”

“我不拦你啊！……哦，牛蛙……嗯，牛蛙你还有点用，有个什么大作要 12 小时通关的话我会叫你回来的！记得不要在这之前喝酒喝死了哦！……星辰，你也不会有什么事了，回武汉去抗个洪什么的吧！——aice、梵天你们两个嘛……”DRAGON 思索了一会，“嗯，放心，我会给你们出回去的路费的……车票，不是飞机票哦！”

“老龙，你呢？”星辰提问，“你想说自己做哦？”

“哇哈哈哈……妈的老子做个 P 啊，肯定三个月就被赶回去了啊！”

“说起来……要不，我们去找盖茨哥哥吧，他不怕烧钱，也不会说随便改我们的前进方向……”

“那样的话，我们不就变成 XBOX 专门刊了？”

“嗯，就等着盖茨爷拨个一两亿美刀，那时我们就换一批笔名，狂夸叉盒子！”

“读者肯定不会买账的啦……”

“口胡，那时老子有钱啊，有钱了啊！！读者去买哪本杂志，就把它也买下来，做叉盒子广告！满页都是绿色和黑色！”

“呃，会有人杀来编辑部吧？”

“那时老子有钱，有钱了啊！你怎么还不明白？那时候我们就搬去微软里面，谁也找不到！”

“就算我们把杂志都买了，肯定还会有新刊物出来和我们对战啊。”

“我·说·很·多·次·了！那时我们有钱了！！谁敢站出来，就买谁！来一个，买一个，来两个，买两个——买了之后就解散掉！”

“这倒不错嘿！”DRAGON 叼着烟卷坏笑起来，“那时我就在外面办杂志，办一个你们买一个，我收了钱后再办一个，你们再买……要不了一年我就先走上富裕的道路了！”

“美得你！”fei 突然想起来，“哎话说回来，咱想得挺美的，有没有想过拿了钱没出成绩的后果？”

“盖茨兄好说，反正 XBOX 每年亏那么多也没说谁要切腹的……阿布大哥那里嘛……这个……”

“俄罗斯黑手党也是很盛行的呀……”

“据说买条人腿就几万卢布……？”

“别扯了，现在的汇率是 3.5 卢布换一块钱人民币，我觉得一万卢布就够买咱几个下半生了……”

“以阿布哥的身家，把我们全剁成肉泥，中间再加几道工序，并且重复一百遍那都是小菜一碟啊！”

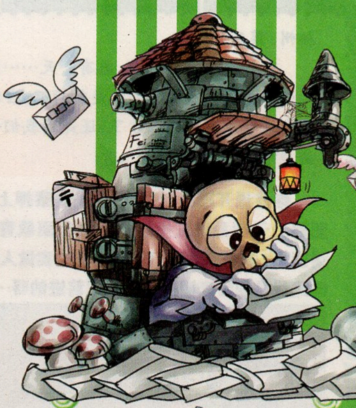
一阵冷风飕飕吹过。几个人明智的选择了遗忘这次的畅想。

“回去加班，加班……哦对了愚人节已经过了啊，忘记整人了……”

“国米又输了，我要回去在 WE 踩 AC 呀……”

“又要出片了，怎么那么快啊……”

有时候，逃避幻想和逃避现实一样的重要。



才语邮局

邮局公告板

● 听信某死灵关于“单身女读者寄照片可获赠杂志”谣言而寄来照片的几位女读者，非常感谢诸位的捧场，一开始可没人指望有女读者会冒险把照片寄来这个奇怪的办公室——当然杂志是肯定要寄的，如果还有没收到杂志的同学，请把你们的地址写详细些……最近退回来好几封这样的信件呢。

● 国内著名的游戏论坛 A9VG 电玩部落(bbs.a9vg.com)在经历无耻的黑客攻击半个月后终于恢复了，在此向他们表示热烈的祝贺！另一方面，论坛崩坏期间，该论坛成员颠沛流离于其他网站间的辛酸场景也令编辑部坚定了一个信念：在没有足够强大的技术力和人力支持下，绝对不做自己的独立网站！

● 上海的周海鹰读者，要求公开自己地址与读者交友，那么我们就满足一下——上海市愚园路 246 弄 20 号 903 室，邮编 200040，大家不必客气，他说了“来信必复”的……

● 成都的“疯子丹”读者真的很闲，明明在住院，居然还有闲心写了整整一张纸正反两面的 H 笑话，这份精力也算难得了……请安心住院吧。

● 提醒某些读者，和自己女朋友一起写信也就算了，居然还有在信封里塞四份调查表的(两男两女)！不要太过分喔……

● 最近很多读者来信猜编辑的真名……呃，好像编辑名字一点难度都没有嘛，看看编辑的电子信箱地址，再看看目录页上的名单，还对不上号的就不说啥了——中心思想：如果猜对编辑名字就想要奖品，那是不·可·能·di！

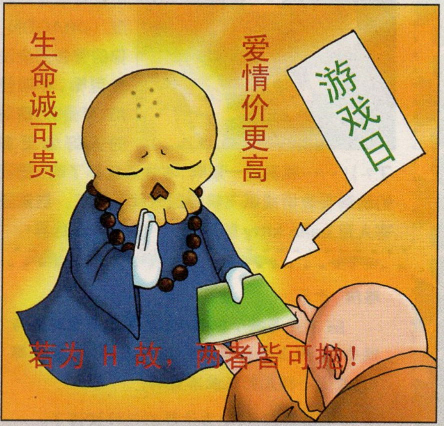
● 四川美院的邓读者寄来了好像是自己制作的动画短片，我们很感动！……下次能不能女孩子多画点？

● 广州读者“mustong”居然寄来了“奇怪的光盘”！怎么能这样呢！就算我们再怎么邪恶，也没有到这么欲求不满的地步嘛！而且是无码的高清 DVD 格式！这就更不对了！我们……喂！你们几个抢什么抢！给我留一张！(加入背后的混战中)

重庆　黄骥

希望贵刊能在纯攻略月刊的道路上坚定不移的走下去，我会一直支持到我死或者我结婚的那一天，谢谢！

结婚或者死？这红白喜事怎么全搀一起了？等一下，这么说要想让您一直买我们的书，还得跑来劝您入佛门咯？不成，连我们自己都不知道死了会下几层地狱呢！



哈尔滨　卢滨

我说 fei 啊，别人都说你 H，为什么我没看见？莫非在别的省份已经推出地下版《游戏日》？我说，哈尔滨可是东北 H 事业总部啊！一定也要发行地下版，我建议把刊名改成《游戏 H》吧，也不是很明显……

这一点我也很疑惑耶，明明我是表现得那么浩然正气，为什么还有那么多人说我 H？没看到我胸口挂的万年黄金 VIP 好人卡吗？

蚌埠　李文龙

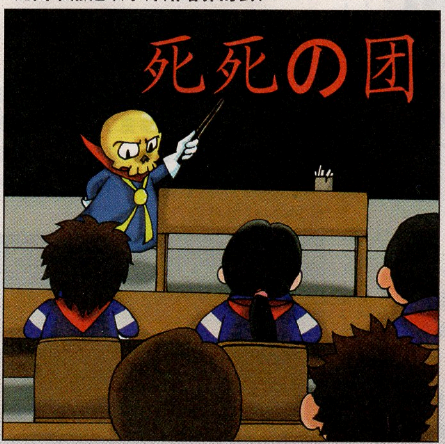
根据最近我对你们的观察，得出一个结论，那就是你们要出半月刊了。这不是瞎猜，是有事实根据的，比如才语游言的内容与才语邮局开篇中“追记”的内容相反(本人认为才语邮局为真)，还有读者调查中的“月刊，不及时”也充分表明你们将要出半月刊。还有许多可以证明，在此就不一一列出。本人是不反对半月刊的，但价格不要超出我的想像，不然我会罢买！

你的推测非常有道理，证据也很充足，举出的事实也很明显，没错，从种种迹象来看，《游戏日》都有随时改成半月刊的可能！——但是你忽视了编辑们的惰性！这帮家伙才不会那么快自寻死路咧！

咸阳　蚂蚁

我们全班的游戏迷，永远支持《游戏日》的大部分编辑，因为班上有很多人认为 aice 写的恋爱游戏攻略，让班上的女生……唉不说了，只能说天下的好男人都会恨 aice！最后祝牛蛙多多赚钱，做一个整容手术，因为牛蛙是我们全班男生游戏爱好者的偶像！

看看年龄一栏的“14”岁字样，有点无语……死死团果然是从小开始培养的么？



北京　赵魁

说实话！我从开始买游戏日时天天写信回答！我玩游戏已经 17 年了，可是连我奖品一次也没收到，连小奖品也没有。另外到现在我经过努力才有今天，当然人很多也不可能选上我！对，我是大方的人，只有等待，等到一等奖拿到手！就算没有我也会一直买一直写等到奖品！因为我一家人关系比较亲密！我从不斗气，冷静！废话说了这么多！

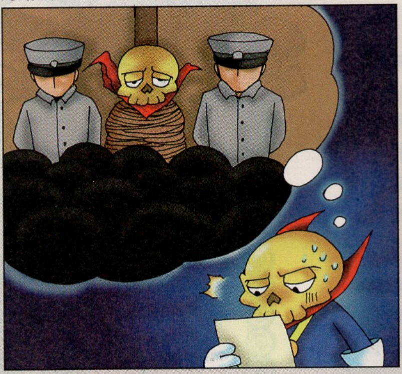
大哥，冷静！你到底想说什么！

《游戏日》邮购地址： 成都市营门口路民光商厦《电脑商情报》发行部(610036)，请注明需要的期数和本数

柳州 黎致全

坚持你们的H路线,总有一天……总有一天……嘿嘿!我看你们还是转行吧,当编辑实在太浪费这方面的人才了,还是到我们学校开讲座吧,一定会有很多人听!

你是说开那种“被无数人民警察押上台去,做犯罪分子现身说法悔过自新当反面教育典型”的讲座吗?冤枉啊!我们还在老老实实做人呀!我们的路线是朝着光明正大的彼岸前进的呀……



广州 小光

虽然知道各位都是死死团,但是天下死死团是一家嘛,请各位大人指点一下在广州大学城有什么适合约MM的好去处?最好是别致点的!事成之后小弟定有重谢!我们班上最漂亮几个女生的照片和联系方式小弟就出卖给诸位了!

大哥,小弟我也不是广州的啊,你要是问成都的话……算了成都我也不知道……就算你想要重谢我们什么照……呃,好吧,我想想,我调动一下人脉……嗯,说起来广州大学城有一间叫做MOMO的点心店,店主姐姐是我的朋友,为了她能过年时给我带点礼物回来大家去光顾一下吧!店子据说是埃及风格,还有动漫游戏杂志可以看哦!对了记住进店要对店主姐姐叩拜喔,她很厉害的……

杭州 Akira

攻略充足是我购买本刊的动力之一,小编都很努力啊,还望坚持!邪恶的东东更是需要持之以恒才能深入人心啊,誓将女仆装推遍全中国乃至全世界!

这位同学给我们寄了几张……手办的照片?只看这种东西便是一点也不满足啊!下次寄点别的吧!先把我们的心深入了再说……

重庆 马竞

新年好,祝你们年年有今日,岁岁有今朝,如果你们还在加班,那只好说:谁让你们没有女朋友!有这么一句格言:当一个人没有爱情滋润时,他就会在事业上寻求安慰!虽然我也希望你们有另一半,但为了《游戏日》越办越好,就请你们娶事业当老婆吧!

才不要啊!如果真的把事业当老婆,那我要娶二房……

武汉 黄伟

去年7月我校组织去成都实习,在玩过武侯祠、杜甫草堂之后,本准备去编辑部一游,谁知那天有一女同学要我陪她一起逛街(22年第一次),只好对不起大家了……

说起来,到成都这么久,我还没有去过一次武候祠,因为平时在编辑部说三国的奇怪笑话太多了,难保孔明大爷的雕像看到我不会站起来往身上踩一脚……编辑部其他人也有这顾虑,所以呢你下次还敢这样挑衅我们就拉你一起去武候祠!

宁波 人间朝露

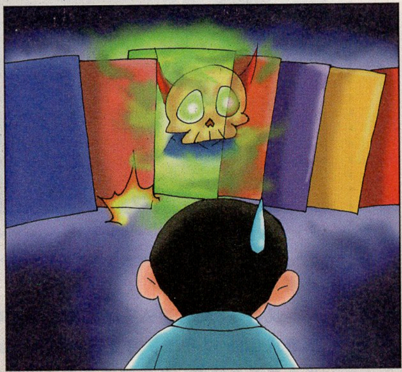
希望《游戏日》推出PS2至今为止所有大作的攻略合集,包装要精美,“PS2”三个字最好是镶金的,什么最终幻想啦,命运传说啦,鬼泣啦,生化啦,该上的全上,不该上的一脚踹了,定价吗?能够拿出5本以上《游戏日》的打对折,能拿出10本以上的就以1元钱意思意思啦!一本都拿不出的……哼哼,黄金+纸张+人工+印刷,自己算吧!

编辑部曾经讨论过这个“攻略大集合”的问题,结果发现,仅仅把《游戏日》做过的攻略加起来,就已经超过一千页好多了……售价肯定超过3位数的超级攻略书,大家想好哦,真的想要吗?

北京 罗伟

我是第一次购买本刊,因为本人对这期中的DOA的兴趣……看完后,发现原来本刊是如此之“坏”,可正合我们的口味,现在市面上大多的杂志都是“中性”的,在那么多的刊物中竟然有这么一枝“毒”秀的,为什么我没能早点发现到呢?

唔?这年头还有第一眼不被封面而是内容吸引的读者啊?已经很少见了——虽然吸引你的内容和封面比也差不多是一个性质的!不过有一点说对了,我们绝对不要做“中性”!另:这个“毒”字用得好,我很喜欢!



北京 孙林

多一些养眼画面!多打擦边球!H万岁!少一点抱怨!穷,自找的!没女朋友,自己无能!

……不是兄弟无能,是美女们太狡猾……

洛阳 秀花

听老妈说四川女孩子皮肤超好,什么时候去你们编辑部体验生活了一定要亲眼看看,这就叫不到长城非好汉,不喝中华玉泉酒真遗憾哪,哈哈哈哈!

到编辑部来看看四川女孩子是不是皮肤超好?同学你在嘲笑我们么!且不论“女孩子”这种不存在于办公室的生物,就算编辑部的墙壁也比咱皮肤好啊……

海城 CLDSV

1. 加油!2.“没有了邪恶和恶搞的东西——那偶买这本杂志做什么?”我妹妹说的;3.“loli万岁!”我妹妹说的;4.“BL去死!”我妹妹说的;5.“骷髅好可爱!”我妹妹说的;6.……7.WOW中的亡灵太没创意;8.偶要中奖!! 9.三大主机偶都有,为啥一个都玩不到呢?老天不公啊!

别管老天公不公了,快把你妹妹介绍来认识一下……(看资料)什么?连你这当哥哥的都才16岁?算了我不是aice……(aice:你说这话到底什么意思!)

珠海 轩辕可可

可爱的信封虽然可以引人注目,可这样也会造成邮差叔叔的不便,以及会延迟信的送达哦!所以大家还是用回标准的信封比较好哦!

重复,女读者怎样写信都好啦!首先要端正的是男读者的态度(DRAGON:你的警告完全没有用嘛,本期使用“可爱牌”信封的人好像更多了?)!……我再说一遍啊,不许再这样了啊!把我们的调查表折成纸飞机寄回来就不说了,居然还有人用hallo kitty的贴纸……这是什么世界!

绵阳 于乐

fei不是与猴子很熟吗?既然你是责编又与猴子熟,那么你催稿的时候天天睡、吃在他那儿,看他小样儿的还敢不交稿?

……很遗憾,这个方法我们已经试过了。

上海 杨海刚

为什么“fei 这个烂人”选项重复两次？他有那么坏么？勿把人身攻击混入读者调查为好。

没错，坏得很喔！下到海底火山爆发，上到南极臭氧空洞，远到白垩纪撞击地球的小行星，近到卡特琳娜飓风，他都有份哦！不要同情他，不认为他是烂人的读者自然不会选的！如果选了，那自然是认为他很烂啦！

上海 陈文

《战国无双2》中的宫本武藏是不是战国时代的啊？为什么在《信长野望》都找不到这号人物啊？还有，本多忠胜号称无伤大将，在《战国无双2》中是最强，可为什么在《信长野望》里能力不是很强？在《革新》里稍有抬头，但仍然没有真田幸村强，都是KOEI做的，为什么差距这么大呢？

宫本武藏确实是日本战国时代的人，不过他属于超后期角色——后期到什么程度呢，第一次在战场上出现就已经是德川家康获得天下的关键一役关原之战了！而且这小子还是加入战败方西军！时年仅16岁，担任的官职是——步兵（足轻）！所以想要在日本战国中前期，那个织田、上杉、武田等等名将并起的年代找到宫本武藏，自然是不可能了！另外，无双系列和野望系列的制作组不是同一个，对于历史人物的态度自然也不同，无双系列更多是采取的“戏说”态度，所以才会有浑身冒黑气的织田信长、拿着小扇子跑来跑去的武田信玄乃至拿着大锤的岛津义弘，至于阿国阿市这些角色，更是不可能在正式战争里出场的！要说真实性的话，还是野望系列来得靠谱点（虽然也有一些不合理的，比如因为取消了“武力”，几个剑圣在天下创世里居然有着超过真田幸村的统率力，这实在太扯了！）。

成都 蜂窝玉米

建议下期出一个专辑栏目，内容是关于如何把自己的GF调教成狂热的游戏女的，这个栏目不要出现百合、loli、熟女、制服文化等字样，这样才能争取到更多女读者！PS:我经常在晚上8点和GF在民光楼下缠绵，有不爽的可以来楼下扁我。

你你你在嘲笑我们对不对，明明知道编辑部在这方面一贫如洗！什么？晚上8点在民光商厦下面……很好，你等着！（10分钟后）口胡，楼下除了门卫和旁边卖烧烤的，哪还有别人！你又骗俺！

成都 天の信长

你们这群烂人，做了这种事之后就不能来个短笛的追悼会么？同志们，做人要厚道一点！以后过节还是为人家短笛君送点礼嘛，比如端午、重阳、清明……内容烧点衣服、房子、金元宝等事物就好。

你这人，现今提倡精神文明，怎么还能做这种封建迷信的事情！以短笛君的能力，在“那边”还不是吃香喝辣呼风唤雨嘛！而且烧那么多东西，实在太不环保了！经济节约的办法是烧一张信用卡！（掏出一张火柴盒大的纸片点燃）来，短笛君，不要客气，尽管刷！在“那边”要过得好好的哟！

常州 一滴水

说真的，该杂志抽奖是否像我同学了解的一样？他说你们这些编辑部只是把奖品虚构一下，再虚构地寄给那些虚构的读者。即使是真人存在，也都是寄给编辑部认识的人。

其实哦，《游戏日》是不存在的哦，编辑部是不存在的哦，你看到的都是幻觉哟！你看有好多人都根本买不到，那是因为买到的人都是幻觉……

成都 dill

我给老妈看你们的杂志，她说你们好无聊……还以为她会说你们很H呢，真意外啊……

你们看你们看！老一辈人的眼光是锐利的一针见血的直指要害的！连老人家都只觉得无聊而已！谁再说我们H，我和谁急！……不过老人家真的知道什么是“H”吗？

重庆 小猫菜菜

看到在2008年以前封面上都不弄帅哥的噩耗，而且鉴于本期封面太恶心，把某部位画得那么夸张……算了不想说了，完全是歧视女生!! 那我在2008年前都不买这个书了，哼！

呃，封面偶尔会上女性之外的东西吧……至于是哪期嘛，您每期都买来看看就知道了~

上海 毛辰炜

我发觉你们对掌机游戏一向很不重视，弊病啊，弊病！虽说现在掌机处于世代更替期，但是NDS、PSP、GBA在中国的数量会比PS2少？我就不信！

不少人还抱怨说我们掌机游戏太多了呢！现在掌机板块上遇到两个问题，一个是PSP与NDS的游戏截图困难，一个是GBA游戏已经没有什么大作，现在悬赏解决方案——奖品嘛，还没想好！

杭州 小鬼

为什么这期调查表上海报调查还是“甘宁”和“庞德”？你们偷懒也不要太过分！说吧拿什么来表示歉意？

好多读者都提出了这个问题，而编辑们那散漫而稀薄的责任心也再一次在这里体现无疑！为了表示我们的愧疚之情，现献上壁纸一张~要不咱省事点，以后就用这种图来博取大家同情吧……同意的举左手，不同意的举除了右手之外的手！

上海 倪俊

我靠你们杂志封面能不能有点品啊，每期都是loli，都巨乳loli，有时候封面人物明明是御姐又给画成loli，抽丫，难道你们不知道御姐才是王道吗？口口声声要扑杀loli控，一点行动也没有，先把aice这烂人拖出来打，狠狠打！

aice:“我，我其实不是loli控！”
土星男:“aice，草莓棉花糖这动画片怎样？”
aice:“好萌!!!”
牛蛙:“本性暴露太快了……”

南京 似剑无痕

感觉非要有主机买你们的书才不吃亏，像我什么主机都没有，只有PC，只能通过买模拟器来玩老早的游戏，告诉你们实话，这期不是看到你们有三台XBOX360的抽奖，我根本不会入手……

没关系，没关系，没有主机的人看看才语游言就好了（诌笑着拉过来）……对了，其实我们的攻略里有很多奇怪的东西哦……

太原 月夜捕手

你们编辑部中就没有漂亮姐姐吗？为什么总是怪人和怪兽呢？

星辰:“编辑部没有怪人怪兽啦，只有一堆怪叔叔…桀桀桀…”众人:“怪叔叔…你自己当去！”

南京 烬 Ash

这是我第一次买你们的杂志，完全是因为看中了那无比丰厚的“战国无双 2”60 页攻略，于是连价钱也不问就买下来了，看了你们的杂志其他栏目后觉得也还不错，对小编们的恶搞与大胆很赞，只是未免太大胆了……我可是女读者啊！看到小编们的恶趣味后觉得好恐怖，而且那个封面…… “姐，你买的这是什么书啊？”“……你误会啦，其实不是……”“遮口费 10 元！”怒！我买书才花了 8.8 元啊！如果别人误会了我，我的人格，我的尊严……

这位读者最失败之处大家知道在哪里吗，不是买书后没有及时收好，而是面对可能到来的威胁，竟然没有准备什么可以反击的把柄！标准回答应该是“遮口费？上次我帮你掩护考试成绩的事情怎么算？”这样——记住啊，千万不要在敌人面前露出自己的后背……做姐姐的，要有姐姐的尊严和武器才行哪！

上海 暗月の光

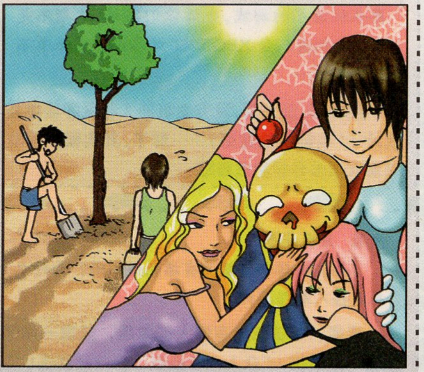
第一次看《游戏日》，见你们属于 CBI，大惊，谁知你们却没有继承 CBI 一贯的错别字文化，赞一个！当然缺点也是有的，比如封面不够邪恶，邪恶才是王道！

吓，错字还不够多么，每期都会被读者骂得灰头土脸的，骂到后来自己都不忍心看杂志了……

上海 菜包子

你们的封面永远一眼就能认出来，因为女性特征明显的一堆书里散发着浓浓的男性特有的恶臭感，托你们的福，我对男性的障碍感更严重了，“男人们都去 BL 吧”的信念更坚定了，你们进一步让我们同人女看到了男性的人品丑恶，不用怀疑，你们也推动了同人女的成长，但我们不会感谢你们的！

如果把您的信念订正为“帅哥们都去 BL 吧”我就非常的赞同，最好后面附加“并且全部发配去塔克拉玛干沙漠种树”的条款！还有要更正一下，那个“浓浓的恶臭感”貌似是油墨的，不是男性的……



成都 joker

你说你们就不能把读者资料存档吗？期期都要写真是不厌其烦。还有你们的封面，几乎期期都很渣，强烈要求用 TONY 的人设做封面，至于书中的错别字就是老生常谈了。最后祝各位有一个幸福美满的 2006 年。

……1 月号的封面你不觉得很 TONY 吗？

北京 DOA&size

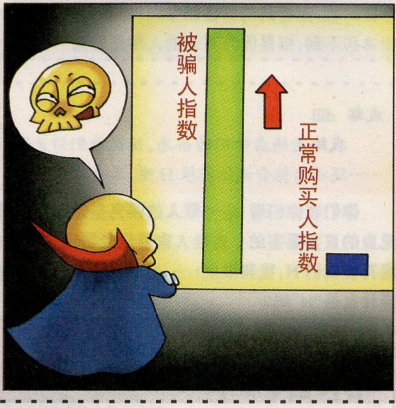
我买 GD 没多久，不过自从就开始坚持到现在，这杂志太好了！我喜欢！要坚持 H 的道路！要坚持用美女的封面！只是月刊的缘故使有些游戏的攻略出得慢了，不过你们的攻略很棒！

这些话以前很多人都说过，但是这封信最大不同之处在于，是个女读者来信……

成都 清见

第一次买 GD 的时候，是唯一男性封面的那次……在车站等车很无聊的情况下买下，感叹这么丑的男人上封面但里面内容居然是女仆装……这杂志真是诡异（我承认后者是我掏钱的动力），而第二第三次买的时候才知道自己上当了——这杂志不是诡异而是赤裸裸的邪恶！

噢耶，又上当一个~本世纪最大骗局持续中，受骗者持续上升中！



重庆 零红蝶

我有个问题想问问小编们，鲨鱼和鳄鱼对打，谁会赢？

在陆地上打，鳄鱼赢；在海里打，鲨鱼赢。

上海 张天元

每次想问而没问的问题：编辑们高二分科时选的什么？请务必回答我，想问好久了……

DRAGON：当然是文科了！学文的思维很活跃！学理科很容易头脑发僵！

牛蛙：是么？老子没选就被强行分到理科了！

aice：我也是理科，不过现在后悔了……

星辰：口胡，当然是理科啊！

梵天：我成绩好，去的理科！

土星男：说起来我也是理科……

DRAGON：靠，难道只有我是文科？fei！你呢？

fei（发呆）：高中？……高中？……

（众人：他的过去到底受了什么刺激？）

北京 影子

本期 GD 差点没有买到，去报亭一看没有，顺口问了一句：“有游戏日吗？”摊主环顾一下四周说：“等一下。”然后从一个纸箱中拿出一个大塑料袋，从中拿出一本递过来：“千万别说是从这儿买的，这种杂志没法摆出来。”贵刊真有魄力，佩服！！

原来这就是广大读者买不到的原因么？老板的思想真是……不开放哪！不会日后会出现在黑市上，炒到 50 块一本吧？大家快去给老板上一课，打消他的顾虑——或者，让他答应你路过时把你叫住也行！

成都 珉

现在开始后悔没有成为人民警察，否则以你们现在邪恶的发展倾向，我迟早能合理合法的到民光商厦来进行清缴——据说编辑部真的有很多宝物耶！

下面是和某位身为警察的成都女读者的交流

fei：来，采访一下——有成都女读者在感慨自己不是警察，不然总有一天可以公开来编辑部清缴各种赃物——做为一个已经是警察的成都女读者，请问你对此有什么感想？

某警察读者：啧啧~这位小妹妹真是对成都警察的生活不了解啊~欢迎当警察来亲自体验~

fei：总之，警察也是要遵纪守法的呀！

成都 TowerRush

你们几个天杀的！为什么不送海报了？你们几个天杀的！我怎知道画集要等几十年？你们几个天杀的！一下子被抢光了怎么办？你们几个天杀的！能不能提前订购画集？

不要着急，大兄弟，主要是考虑到无双系列的武将数量，当海报送完的话咱们就该迎奥运了，所以停下。但画集正在绘制中，并未耽搁，不出意外的话今年之内应该完成，到时会提前通知的啦，会给大家留出——筹钱的时间的！

广汉 常川

以前在《电×与电×》的时候，DRAGON 和星辰那么老实，怎么来成都混几年变成这样了！

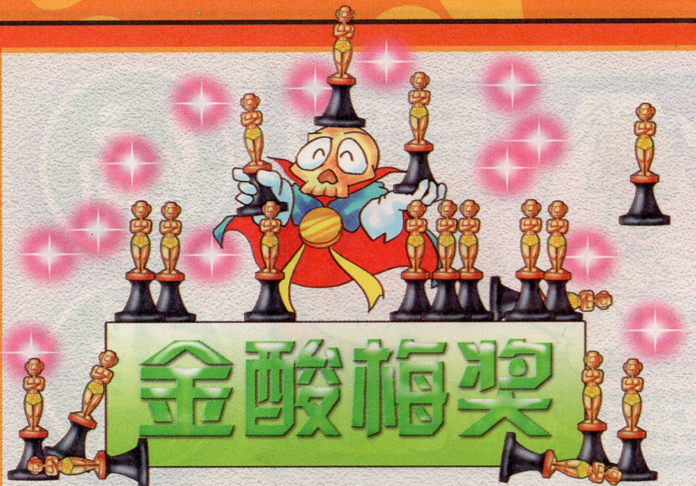
DRAGON：“老实？我啥时候老实了我？”

最后应某读者电话请求登一下三国无双 4 猛将传金手指（因为太多了，只登部分最偷懒的）

AR2 格式	
M	EC878530 1456E79B
修罗模式钱最大	1CB92D44 1456E7A5
修罗模式铁最大	1CB92D74 1456E7A5
1P 无双无限	1C90A300 84DAE60B 1C90A304 2CD3E7A6
濒死状态时无敌	1C8DD814 2894E7B5
敌一击死	1C89DAB8 0AD6E7A7

編輯部的故事

本期四格漫画题材完全出自编辑部真实生活，夸张程度不超过10%



不知不觉已经又要到五一了，这日子过得还真是……太快了吧？先预祝大家五一期间吃好玩好，该怎么潇洒就怎么潇洒——至于编辑部，天晓得这个假期会怎样！算了，懒得管它！本期我们要公布的是今年三月号的调查表，在这里先要坦白一下，诸位读者在春节期间蓄积的热情喷发出来实在是可怕得很，创下了两年来的新高峰！加上FF12特刊的制作占据了很多时间，后果就是——直到现在为止，调查表也还没有统计完！不过有随机抽样的原理保驾，根据统计出的这部分数据，应该偏差不至于太大吧！好歹也统计一半多了……那么，接下来就是华丽的颁奖典礼！

最不受重视奖

fei：本期的这个奖项其实没有太大的悬念，基于各种各样的理由，蔷薇法则以高票当选了！

梵天：真是难得，你这次连关子都没有卖……

fei：反正这篇稿子是外约的。

星辰：唔，可惜稿费已经发了……

fei：那么接通现场的作者电话，请他谈谈感想——喂喂？是不是胡索·艾云？

胡索：终，终于来了吗？

fei：来……来什么了？

胡索：……那个什么不受重视，那个3分最多，肯定是我写的对不对？

fei(左右看看)：你们谁给他透的风？

胡索：反正这个游戏又灰暗又难玩，没人看是正常的……

fei：……

胡索：而且还有鬼武者啊DOA啊FF7DC啊什么的在抢眼球对不对……

fei：……

胡索：而且这一期又是春节档，大家谁会把心思放在一款"小游戏"上……

fei(再度左右看看)：你们是不是有人和他串供？

牛蛙：串你个头！他说的哪个不是事实？

fei：……呃，我还什么都没说，为什么你就认定是这件事？

胡索：其他事情你还会找我么？有稿子什么的，在QQ或MSN上也就说了；稿费的话，我的地址你们也有……其他什么好事的话，你们不会那么好心想到千山万水之外的一个小作者吧！

fei：我们就这么狠毒啊……

胡索(停顿片刻)：不！老龙是英明的！星辰是伟大的！牛蛙是强势的！土星男是和平的！梵天是正确的！aice是友善的！我认为这都是你的阴谋策划对不对？利用还没有统计完调查表的机会匆忙的定案……

fei：…打住！前面还可以说你能推算出来，这调查表没统计完你怎么知道的！

胡索：我，我会算……

fei：别扯了！……嘿，星辰，你偷偷在胡索的MSN上敲啥呢！

最不受欢迎奖

fei：这个奖项同样不卖关子～aice，本次尽在掌握又当选了，恭喜恭喜！

aice：呃，为什么你的表情笑得那么贱？

fei：因为终于洗清了我的嫌疑，证明这个栏目不止是我的原因才那么惨啊！

DRAGON：我觉得至少还有80%是你的原因！

fei：为什么？

DRAGON：前任搞臭了，后任很难翻身嘛！就像中国足球，臭了这么多年，现在出个什么动静基本都没人理了……

fei：敢情我就是中国足球啊……

DRAGON：没错，WE9推出那次好像是你获得好评的唯一一次吧？这就相当于米卢偶尔带着杀进一次世界杯了！老头走了就打回原形……

aice：其实这次的尽在掌握，我是有精心策划的！为此还献出了在编辑部成名立万的看家利器啊！

fei和DRAGON同时青筋：哦，定位球是吧？

aice：是啊，利用WE9犯规多的特点，定位球一击致命是最好的战术嘛！

fei：是哦，我记得有场比赛被你的里维利诺打进3个任意球！

aice：哇哈哈哈，是啊！

DRAGON：嗯，还有上次的皮尔诺……

aice：嘿嘿，那次是进了两个还是三个……

fei：老龙，现在你看清楚了吧，这家伙就是死·有·余·辜·啊！

DRAGON：没错！！一点没有同情的价值！

aice：你们这是借机打击报复么？

fei：嗤，我们才不会这么小气，为了几场游戏的胜负怀恨在心！

梵天：嘿，aice，你老婆发来视频邀请了！要不要帮你接了啊？

aice：哦哦！我马上过来！（扭头）不陪你们了啊！什么奖该发就发吧！

DRAGON：我们，以这次得分最低为理由，把他这个月奖金扣光如何？

fei：我没意见……

土星男：你们真的不是打击报复么？

最受欢迎奖

牛蛙：等一下，我有意见！

fei：呃，你又要说什么？

牛蛙：那些渺小的低位者暂且不论，在领奖的时候若有几个票数接近的怎么办？票数偏差一点就可能影响大局！

fei：怎可能存在那么巧的事情？你多心啦……

牛蛙：是喔？给我看看！

fei：喂，不要抢，保持悬念……

牛蛙(一掌把fei打到天花板外)：悬个什么念！你小子肯定有鬼……嘿嘿，果然！5分得分最高的是才语游言，但是老子负责的新鬼武者就比他只少30多票啊！剩下的选票还有几百张，无论如何也有反超可能的！

fei：但是，没有时间统计完也是事实啊，这不是我的错……

牛蛙：你这就是强×民意！

fei：……告诉我怎么发那个"×"的音……

DRAGON：别挣扎了，你忘记牛蛙是什么人了么？和他争辩，有用吗？

星辰：那可是国际臭名昭著的犯罪集团首领！

土星男：在他的老巢都江堰，牛爷的名声那可是跺跺脚，岷江水都要倒流的！你以为你几个脑袋，还是觉得都江堰离成都其实很远，不怕牛爷手下来砍你？

aice：传说都江堰的居民每天傍晚都要跪在路边，把自家女儿领出来给牛爷选的～

牛蛙：喂喂……

梵天：然后牛爷就会坐着轿子，一个个的挑，用烟杆把女孩子的下巴挑起来，嘴里说："给爷笑一个！"

aice：经常可以听见人群里有老人的哭声："牛爷，您放过她吧，她还是个孩子……"

星辰：牛蛙这个时候就会打个响指，让手下把对方打得满地乱滚，要是打5分钟没见血就再打5分钟……

牛蛙：……你们给我造谣也差不多一点！

画师·访谈

之前的剧情提要：

在 2006 年三月号上，我回顾了一下 2005 年游戏日的画师们，其中有几个人的介绍里打上了“失踪”二字，于是在杂志上市约一周后，有人在 QQ 上敲门了。

ky:……我天天上线你竟然说我失踪？

fei:……吓，看到杂志了啊？——但你为何在我陌生人里面了？

ky:……我怎么知道！

于是，一个月之后，ky 承接了封面的活儿——关于这次的封面不用说太多了，希望大家喜欢动物服装的 FF12 角色。在这里要澄清一下，虽然那条尾巴是我们的主意，但那头莫古可是这小子自己的想法喔！

画稿完成后三天。

fei:缓过来了吧？采访几个问题……

Ky:噢……好……不是专门恶心人的那种吧？

fei:刚好相反，我们要取悦观众……

Ky:观众看你们杂志封面说都快不好意思买了。

fei:…你也知道啊，那还画个莫古夹在公主胸前！

Ky:呃，那是我从你们的风格走向推断的！就算不是我这次，也迟早有一天会变成这样，时间问题而已！

fei:口胡……熟归熟我也要告你毁谤呀……

Ky:那画机器人不就好了嘛，我从一开始就说过。

fei:……我可没说要用铁坨当封面！

Ky:我说可以退一步用机器人美少女啊队长。

fei:你是说高达美少女那种么？

Ky:对啊……WZC 或者是 GP03 美少女也好啊，总好过挑这么个我三个月之内都不会接触的游戏……

fei:你想把巴哈姆特要塞画成御姐么……说回来吧，在被我们强……意志之前，你打算用什么造型的？

Ky:你跟我说过之后吧，我想过三种方案，一个就是一开始画的那个，还有一个是两个人背靠背坐着，还有个是其中一个人躺在地上，另一个人压住她……

fei:那两个拿来看看？

Ky:草稿啊，别想了，早没影了！

fei:好可惜，本来说可以拿来取悦观众……

Ky:取悦观众的话，高达美少女才是王道吧……机器人美少女，或机器人＋美少女，都可以。

fei:我对这个＋不感兴趣……

Ky:喔哈……喔哈哈哈！我知道了！原来你是机器人＋美少年系呢！你喜欢 SEED 吧？其实 SEED 也没什么不好的……

fei:你不要稿费了是吧…所有帅哥都是我的敌人！

Ky:男人就该喜欢机器人！美少女世界太单调了！

fei:你就搂着机器人过一辈子吧……没有美少女的机器人世界有什么意思……

Ky:原来你是超级系？

fei:超级系和真实系并不重要，老子开圆盘都行…

Ky:总之弄个这类的图吧，机器人美少女啊……或者机器人＋美少女，机器人＋美少年……

fei:美少年？王牌机师们难道不该是冷笑着叼着烟卷，说着“要好好享受战斗与生活”的大叔么……

Ky:最近两年的王牌都变成“不要，我不要战斗，我不要杀人！”的青少年了。

fei:最烦这种别扭的死小孩了，不想开就下去……这年头，人们的世界观已经腐化了，都把希望寄托在不需耗力气的“天才”上！天才就算再别扭也能成为主力，

名字:ky　性别:男　年龄:21　身份:作者

靠经验智慧与技巧的人就只有做背景，这是什么世界！

Ky:没错，有时候即使你努力了也得不到认可……现实也是如此，不过有些事也总得有人去做才行。

fei:没错，就是因为有这种人，地球才没有毁灭！但由此造成的恶性循环，就是天才越来越别扭！要靠这帮自我中心的家伙来拯救的世界，没有存在的价值！

Ky:怎么我越听越好像感觉地球还不如毁灭了算了？看来你真的不是一般的讨厌机器人呢。

fei:我是恨屋及乌……打住，扯回来说这个 FF12 封面……我想问的是，为何你每次都喜欢用色用得整个画面绚烂无比毫无重点呢……

Ky:那个啊……是因为之前你说色彩太淡了吧！！

fei:色彩淡也不是让你全部浓啊？

Ky:我一直画画都这样啊，因为没学过色彩理论。

fei:靠，我也没学过，但我知道有“详略”这个词啊！

Ky:我觉得还好吧，所以底色我才建议用白的。

fei:你的意思是，画面重点其实就是整个画面？

Ky:我觉得封面当然要“猛一看”的第一印象来引人注意吧？

fei:不过要收敛点，我希望有更多的女读者买书！

Ky:这么说就只有机器人＋美少年一条路了……

fei:住口，不许提“美少年”这种东西……

Ky:那你到底想怎么办？男女都喜欢的那就只有……机器人，小女孩，再有就是风景了……

fei:你还是要死活把机器人拉进来啊？

Ky:你看游戏日还没拿机器人做过封面吧？

fei:有啊。2002 年 9 月，呃，2003 年 5 月……

ky:……没事我去给你们画海报得了……可以弄成机器人美少女系列！

fei:又来了……你今晚先给我两个所谓的机器人美少女看看！

Ky:我回去找找……找不到我现画两个……总之我的怨念不会散的！

fei:我也一样！

Ky:你这 OTAKU！

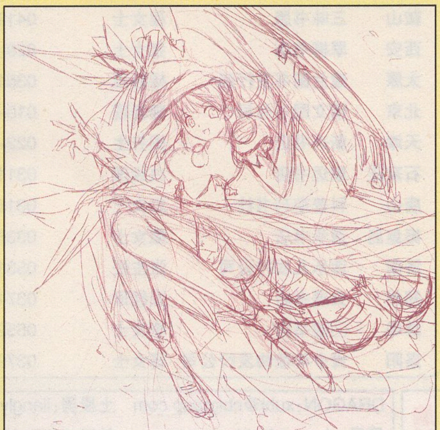
fei:你才是！喜欢女性和喜欢机器人，到底哪个更病态点？

Ky:你电脑桌面一定是美少女！

fei:错，是骷髅和美少女！

Ky:总之放美少女的都属于 OTAKU……虽然我现在放的也是美少女。

fei:……那你义正词严说这话的立场在哪里了？



“机器人美少女”的概念图，大家以为如何？

最初的稿子，看上去公主的腰很短……

多出了兔子姐姐弗兰，但考虑到她会被字完全淹没，放弃

《游戏日》各地经销商电话

各地经销商电话,如果买不到请向他们查询

哈尔滨	雪影书居	徐女士	0451-88341810
长春	东北书局		0431-2700526
沈阳	文史书店	赵女士	024-23916698
大连	明天书店	13898609852	0411-84601717-8036
抚顺	亚细亚书店	郎女士	0413-2600836
鞍山	三味书屋	程女士	0412-2218341
西安	翠柳书店	张女士	029-82100807
太原	建兰图书发行部	杨经理	0351-7041968
北京	倩文图书公司	郭经理	010-65934375
天津	新兴书店	阎先生	022-27694099
石家庄	康迈书店	白经理	0311-83029157
唐山	科普期刊书社	赵女士	0315-2815445
秦皇岛	清华书店	戴女士	0335-3691263
济南	读乐儿发行公司	张主任	0531-82904601
郑州	文通书店	张经理	0371-68659489
蚌埠	□望书店	李女士	0552-3028028
洛阳	青少年读物发行公司	杨女士	0379-3173670

杭州	东新图书文具有限公司	周经理	0571-88256019
芜湖	智苑书店	李小姐	0553-3119006
合肥	智苑书店	王小姐	0551-4691193
上海	诚成书店	邬经理	021-63762365
南京	鼓楼文艺书店	钱女士	025-83328131
苏州	华联书店	谭女士	0512-65296610
无锡	江南论坛	姚先生	0510-2737161
宁波	今日书店	江先生	0574-87660206
温州	新闻书店		0577-86057666
义乌	正大书局	叶女士	0579-5545460
南昌	时新书店	梅经理(女)	0791-8592321
昆明	宇智书店	高女士	0871-4168505
重庆	渝海书店	何先生	023-67051823
武昌	三页书店		027-85498139
广州	广东新世界	周先生	020-34292249
南宁	广图书店	古经理	0771-2621318
成都	天府书局	刘经理	028-86668031

编辑信箱

DRAGON:xuhl@cbigroup.com　土星男:liangly@cbigroup.com
星辰:zhoubo@cbigroup.com　梵天:liyf@cbigroup.com
fei:fuxf@cbigroup.com　aice:wangly@cbigroup.com
牛蛙:renchao@cbigroup.com　投稿信箱:gameday@cbigroup.com

游戏日常见名词解释(每期少量更新哟~)

废柴 同样来源于港漫,意即"废物",对人专用。

口胡 语气助词,意义大约等同于"靠",另一个写法是"口古月"。原出典是香港漫画,但因为简体字里没有这个字,所以只有分开打出来,不过分开念出来也很有气势哟!

loli 另一个写法是"萝莉",来自一本叫做《萝莉塔》的邪恶小说。意思是可爱的小女孩,年龄范围大概在5-12岁之间,这个年龄标准因某些怪叔叔的喜好有所浮动。

正太 出处是《铁人28号》的主角金田正太郎。现在已经引申为和"萝莉"相对应的名词,指可爱的小男孩,一般受到危险的大姐姐们喜爱。

御姐 "萝莉"在经历了"少女"之后的下一个成长阶段,指有成熟气质的大姐姐,大家可以参考FF10里的lulu或樱花大战5里的拉切特。"御姐"很容易就朝"女王"或"人妻""熟女"之类的邪路上发展,令爱好者痛心疾首。

控 过于专注某项爱好的人,例如对萝莉有特殊嗜好,就称这人为萝莉控。目前编辑部有女神转生控一只,萝莉控一只,御姐控两只,百合控一只。

王道 和"神作"类似的称呼,但"神作"多使用在游戏方面,而"王道"适合任何场合,总之意思大概就是"这个东西是最好的!",使用例:"御姐才是王道!"

百合 指两个女孩子之间暧昧关系的情况,本来是非常浪费女性资源的行为,但不知为何总有人乐于此道(一般是乐于观看)。另外编辑部唯一的百合控坚持要把这个词与"GL"、"LES"等名词区别开,认为不是同一回事,但其他人不予承认,反正本质都是浪费资源。

GL "girl's love"的简称,换言之就是女同性恋。到底和百合的区别在哪里呢?

BL "boy's love"的简称,胆敢在编辑部中讨论此话题者杀无赦!

后宫 大部分人的梦想,也就是拥有无数属于自己的美丽异性,当然由于太不现实,始终只能是梦想。

耽美 和BL差不多,不同之处在于"丑男没有耽美的资格"……呃,我们还是不要讨论这个话题了。

萌 不知所谓的形容词,大概类似于"可爱",但是程度似乎要激烈一些,似乎某个事物如果达到"萌"的程度可以令某些人达到极大的满足感乃至兴奋起来……根据编辑部某生物的权威解释,"萌"这个词有形容词和动词两种词性。当作为形容词的时候,泛指受到自己喜爱的某种事物刺激(看、听、触)而产生的激动感情,某些特殊爱好也能产生"萌冲动",比如机战控看到自己喜欢的机体,女神控看到自己喜欢的恶魔等等。当作为动词的时候,指看到某种事物而产生"萌"这种感情的过程。比如"我被××萌到了……"

怪叔叔 危险生物,一般是对女性有害,代表言论是"叔叔带你去好玩的地方"云云,但请不要以貌取人,有些怪叔叔只表现在行为上,外表是很有欺骗性的!

御宅族 过分沉迷于自己所爱好的事物,导致与外界的沟通都出现困难,但不想去改进,反而更加陷入自己世界的家伙,俗称"家里蹲"。理论上是人畜无害的(因为长期呆在自己家里),但是也对社会没有什么贡献。由于过于投入自己的世界,往往两个御宅族之间会极为投机、引为知己,并由此衍生出"宅文化"之类的古怪交流。"御宅族"的另一个称呼是OTAKU,虽然有人坚持认为自己只是OTAKU不是御宅族,但其实"OTAKU"就是日语"御宅"的发音,所以我们认为这家伙只是在自欺欺人。经常出现一个人身兼御宅族、××控乃至怪叔叔数种身份的情况。

死死团 全称"情侣去死去死团",由对情侣有极大怨念的人组成的庞大集团,口号就是"情侣去死",理论上全部为单身,且大部分为男性。没有紧密的组织,但成员广泛分布于世界各地,在东亚尤其盛行。悲哀的是,虽然死死团名头很响,但不想找到一个心仪的异性摆脱死死团身份的成员却几乎没有。至于找到伴侣而脱离组织的人就被称为"叛团",会受到其他团员"你总有一天会回来的""这里永远是你的家"之类的祝福。

好人卡 一般由女性施行,简言之就是你朝一个喜欢的女孩子说"我爱你"的时候,对方以"对不起,我知道你是一个好人,但是……"句式予以拒绝的话,就代表你收到好人卡一张。由此衍生出"朋友卡"(我们还是适合作朋友)、"哥哥卡"(我一直当你是我哥哥)等等发卡形式,有时还有残酷的卡片连击(即多种拒绝方式连用,如"我知道你是个好人,但我一直当你是我哥哥,而且我觉得我们还是适合作朋友……")。获得好人卡的人加入死死团机率上升90%。

BT 原本是"变态"的简称,后来又引申为"跳跃性思维",现在贬义的成分逐渐减少,大致等同于"恶搞"。

YY "意淫"的简称(这个词不懂就自己去查),在游戏日里是介于"幻想"和"妄想"之间的一种状态。

253、874 分别是跪拜和狂抽耳光的意思,原出处是著名的网站猫扑(MOP),里面代表这两种状态的表情代码刚好是253和874,后来就成了最出名的表情代号简称。使用例:"太强了!253!"另外经常有人使用的还有011(寒)、023(满脸竖线)、050(愤怒的青筋)等等。

OTZ 又名"失意体前屈",著名的网络象形符号,三个字母组成一个脱力而跪倒在地的人形(请想像O是头,T是上身和支撑地的手,Z是下半身),表示遇到"令人无话可说,唯有跪拜"的情况。orz、Orz等等也是同样的意思。

阿鲁巴 流行于港台学校的恶作剧刑罚,具体措施是把当事人抬起来,两腿分开,往柱状物体上撞去(如电线杆、树干等)。由于此刑罚方式的特殊性,只适用于男生(好想看穿裙子的女生在夏天遭此刑罚),但请注意不要选择尖锐的行刑物。使用例:"这个叛团的家伙,一定要阿鲁巴到死呀!"在国内也有相似的行为,但叫法不同。

火星图库

↑合作

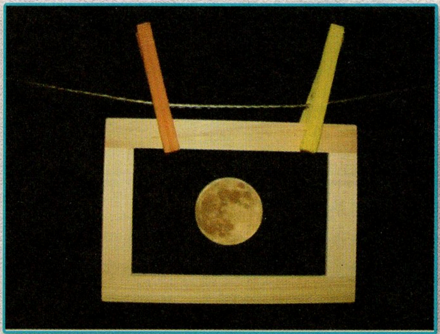
我对那只羊怎么踩上去的比较有兴趣……

↑茶水博士号

不知道飞机上那个老头儿形象的统统回去补习"铁臂阿童木"

↑宠物

这谁家的鸭子，还能在水上浮起来吗……



↑镜框

我们这镜框里可是货真价实的月亮哦~

↑龙巢

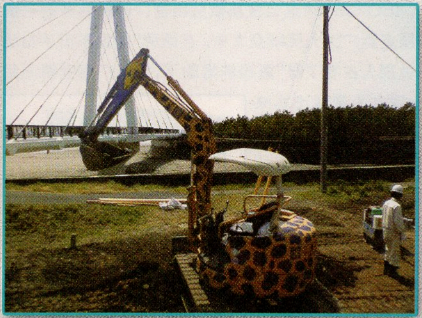
一头飞龙从那个大玩意上面飞出来也是有可能的哦……

↑擒敌术

首先伸出一只脚绊人……""万一人家开车呢？"

↑COSPLAY

左边那个COS高达的老兄大家都该很熟悉了，没人想到他也有被COS的一天吧。



↑挖土机

在挖土机上涂了长颈鹿图案后，感觉就像在游乐园一样。

↑莉莉丝餐盘

用EVA里的莉莉丝做造型的盘子……很想知道谁吃得下去。

←马自达

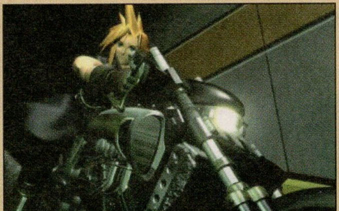
加上三笔之后，马自达的标志宛然就有了动画片小英雄的样子。

每次都是传说的开始……

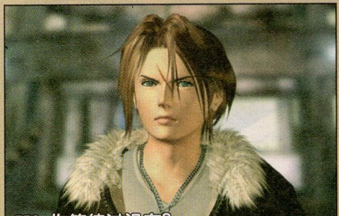
VOL.1 不美丽的等待

据说等待是一种美丽的心情。

第一次听说这话的时候，大概还是电视剧里情爱段子乱飞的年代，一个什么傻孩子站在一棵绝不是传说之树的树底下等着心爱的姑娘到来，并说了这么一句话鼓励自己。虽然后面的结局记不太清了，那股傻乎乎的幸福劲儿总还能记得，就算现在回想起来也觉得挺好的。


在那个时代，这画面已经足以震撼所有人

第一次体验这句话的涵义，大概是西元1997年，我当时坐在一个游戏摊子前面等即使是盗版也要三张盘一百块钱的《最终幻想7》，当时满脑子都是杂志上那些占据了珍贵彩页的图片，还是少年的傻孩子颤抖而幸福。


FF8，你等待过没有？

再后来过去两年，坐在家里等待《最终幻想8》日子也很让人怡然非常，那时候情人节满大街花和姑娘，对美女视而不见可以称为宅男的傻小子们在大冷的天里聚在一起聊天，等候新年贵到飞起的游戏盘到货，同时所有人都在祈祷大雪不要把高速公路封闭上。

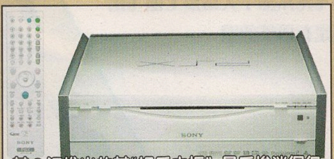
据说一个人跳一次楼摔不死是奇迹，两次摔不死是偶然，三次摔不死就是他已经习惯了。第一次觉得自己长大的时候大概是PS2发布的日子，那时候上网的人还不多，没有多少人去网上等待即时发布的新消息，大家齐刷刷把目光对准了没有什么全彩刊的游戏杂志，甚至有人拿出PS竖起来拍了一张自娱的照片，称之为“PS2”。

那个时候，心里已经没有了等待的美丽心情，原因倒不止是因为这些人已经习惯了等待，还有另外一个重要的原因。

PS2当时售价被炒高到八千元人民币以上，愿意关注它的人自然少了，PS2的游戏平均售价都在四百五十元人民币以上，想要玩十个游戏需要四千五百元以上的开销。

这个时候如果说有人愿意等待，恐怕也只是愿意等待PS2掉价，或者等待自己自己的钱包鼓起来。至于那些什么软硬件之争啊，新游戏机代表着如何革命的时代啊，次世代的美丽画卷有多诱人啊……这些厂商们用来打口水仗的口号，多半是要被人遗忘的。

在历经过一个次世代之后，忽然又到了游戏机换季的日子，看着《最终幻想12》的宣传海报，忽然有一种时光倒流的感觉。每一次主机战争的再次展开都是传说的开始，都有着让人不敢正视的光环，都带着许多承诺和豪言壮语，都有着让人醉心的画面，甚至还有厂商愿意制造“高清晰家庭娱乐概念区”，亲自演示诸位用户应该怎样花掉自己口袋里的钱——先别说给X360护航的那个高清电视了，就算是那个茶几和那套沙发，显然也不是很便宜。


某S记推出的某“娱乐中枢”，最后惨淡得很

每到这时，我们就不得不考虑一个巨大的反差，相比那些能够第一时间去排队买主机，就算不工作也能在家吃政府补贴，随便挥霍人生的资本主义国家子弟们，我们的生活究竟是否达到了能够承受这些美丽传说的程度？

这样一个严峻的问题，很少有人愿意正面回答。

其实这也是全世界年轻人和不年轻的人都要正面考虑的一个问题——在巨大的物质鸿沟面前，自己的心情是否会变得微不足道，自己的关注和身份是否也会变得微不足道？

关于游戏机的这场战争已经打得有些血肉横飞了，这是在微软亏损了十几亿美刀之后大家的结论之一。众所周知，这个公司有个很坏的习惯，一旦产品不成功，它就会像一个暴发户一样，采用各种资本手段弥补自己经验上的不足，这种行径让我们很容易想起俄罗斯一个有钱的强者——此人忽然想玩足球了，就买下一支球队，还顺便让主教练列出一个名单，把能够起到作用的球员一个一个买下来。

这种行为已经不是单纯行业竞争这么简单了，这是暴发户式的大跃进。

自从微软加入到这个战团之后，做为微软的竞争对手，任天堂和索尼其他本事倒没有什么长进，在吹法螺上的本事却一日千里。

大概也是因为老美喜欢自我吹嘘的精神感动了两个植根于日本的游戏大厂，索尼和任天堂自动自觉在砸钱问题上慢慢朝微软找齐，也在吹嘘的水平上慢慢赶超了世界领先水平。三个大厂在上一代游戏机你死我活一番争斗之后，游戏机市场倒显得异常繁荣起来——新闻发布会和活动越来越多，卖得好的软件越来越少，连EA这样的大公司都要亏损掉百分之十几个点，何况其他小软件商？

微软打乱游戏界格局的第一个工具

其实在游戏机更新换代的时候，最惨痛的人并不是请了许多精算师给自己公司计算盈亏的硬件三巨头们，也不是忙着推出脑白金的软件厂商们，而是众多伸着脖子等待新硬件，却又在现有游戏机业界潜规则下不断浪费着感情和金钱的玩家们。

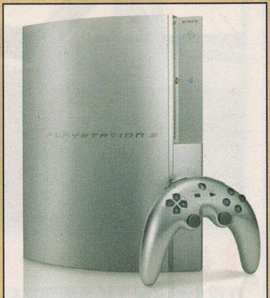
也许这种观点早就不新鲜了，但当我们面对一种手掌游戏机要变换三种以上的造型和规格拿出来卖；一个游戏要在FC、PS、GBA甚至更多机种上反复出现，让人反复购买；为了照顾游戏机的发售情况把某个万众期待的游戏拖后一年甚至两年发售；甚至为了照顾所谓的新情况把最先已经预热了两三年的游戏转移到新的平台上卖……面对这种情况，手持少量紧张货币的我们怎能不汗如雨下，怎能不心惊肉跳，怎能不咬牙切齿？

这难道不是所谓的弱势群体吗？这实在就是所谓的弱势群体呀！

其实这种趋势自从前几年已经开始蔓延，只是那个时候情况没有现在这么严峻，当初微软刚开始凭着暴发户的嘴脸冲进游戏界的时候，大家都被它的年少多金吓了一跳，随着XBOX的销售业绩慢慢放松了对它的警惕。忽然有那么一天，微软宣布自己的游戏部门开始盈利了，虽然只是少少的几千万美元，虽然它和其他部门当年没有新版Windows推出也有一百几十个亿美元的纯利润比起来微不足道，但微软的老大因为这个显然底气更足了一些。

“甭管开局怎么样，老子要用手里的钱笑到最后！”

甚至可以说，就是在这么一种乐观主义精神的带动下，XBOX360才这么快就横空出世，带着许多的毛病和问题走到广大人民群众之中。在这种“如果不出手市场就会被别人占有了呀”思维的推动下，很多厂商变得面目全非，很多人暴露出本来面目，主机更新的前夜是寒冷的。如果非要给XB360找一个好朋友，大概PSP也算此类举动的受害者之一。


先不论机能，手柄好丑……

在PSP、NDS相继发售一年之后的今天，在XBOX360已经成为街头高清电视体验品的现在，在PS3

即将浮出水面的此时，我们是否还能说等待是一种美丽的心情？

摸摸干瘪的口袋，我们有底气说吗？

VOL.2 新时代的阴影

对于不同的人来说，所要关注的世界也不一样，比如AV爱好者（非某种日产电影）关注的必然是一些金属线的价格浮动，笔记本爱好者则忙着每天看新品发布会，与之相比游戏爱好者们就泡在软硬件新闻的里打滚，这往往就造成了一种假象——游戏爱好者们会很容易地以为游戏市场巨大，占世界经济的百分之多少多少，乃至于即将成为这个世界的主流娱乐项目。

然而其实我们都知道，就连一个国产电影馒头血案也可以投资三亿人民币，四千万美元的游戏却凤毛麟角，这其实很能说明一些问题。相对于其他倾销给用户的娱乐产业来说，尤其是虚拟出来许多故事和场面给人看的娱乐产业来说，游戏的投入和收益依然不是能让人觉得它真占据了世界娱乐的主流，无论从规模还是受重视程度上我们都必须确认，这玩意实在还是个小圈子的东西。

这台机器上的东西，其实还不错……

所以所谓的新时代来临这种说法不提也罢。

做游戏的厂商这几年都不太好过，这是无论怎么封神都难以掩盖的事实，微软财大气粗咱不说它，虽然之前XBOX使得整个游戏部门亏损十多个亿美金；索尼裁员又面临竞争压力，掌机现在也没有什么太大起色，好像在卖MP4；任天堂老大的记忆早就被人遗忘，NGC彻底成为三大前次世代主机之中最惨烈的一个。除去这几个硬件厂商之外，SEGA被小钢珠收购，SNK在韩国人手里死了又活，SE合并之后游戏越出越少，就连那个出名的三神全做的KONAMI现在也跌落得厉害，更不用说要厚着脸皮重新去倒贴PS2的CAPCOM之类……更可怜的比如TAITO，已经被人收购了。

不仅仅是"游戏业在萎缩"这个唯一可以借用的理由，同时也是经营者们自身犯下了种种的错误才导致了今天这样的局面，从这些人嘴里说出来的所谓新时代怎么能让人信服？

现在游戏业界的热闹看起来倒像是这种情况：因为巨大的鳄鱼走进了游戏产业这趟混水，结果使得许多人不得不重新估计自己的价值，游戏产业的强者们对着某个标准衡量了自己一番之后，纷纷坐不住了。这个世界上有些东西并不是一瞬间通过某种努力就能弥补的，而习惯了商业大跃进的公司们却认为自己有能力弥补这种差距，于是种种看起来和赌博无异的行为成了2005年－2006年最热闹看点之一。

不管是抱着有钱人的大腿拼命骂原来的东家，还是退隐江湖的老同志重新出来组建公司，或者看起来风光无比的合纵连横，这些表演背后我们不难看到两个字。

就两个字——浮躁。

做一个最简单直接的假设——如果一个公司愿意用自己的全部身家去赌一次成败，那么这个公司是否还值得广大的用户去拥戴？大概在2002年的时候，摩托罗拉公司全力推广V70手机，随即在之后的几个月内彻底放弃，造成了大量用户拿着这款新潮时尚又完全不好用的手机不知所措。这种情况并非摩托罗拉一家发生过，不管是SEGA的GG和SNK的NGP，又或者BANDAI的WS，这些曾经轰轰烈烈的掌机失败的情况往往是让玩家拿着产品不知所措，因为商家已经抛弃用户自顾无暇了。

从这一点上很多人不难看出SEGA失败的原因，乃至于现在任天堂并不能够在主流机种上占据优势的主要原因。

曾经的失败给用户带来的巨大心理阴影是难以磨灭的，SEGA失败到DC的时候信用已经彻底破产了，没有人再愿意相信这样的厂商，愿意把自己的钞票投入到一场完全没有胜算的商业战争中去。

就算是和平年代，大家还是很厌恶做炮灰的。

从这一点上来说，现在的三大硬件厂商都不是称职的好厂商，他们的急功近利带动了软件行业，使得整个游戏产业都变得浮躁不堪，新次世代的三大主机就是它们用来毁灭游戏业界平稳发展的利器。

微软的XBOX360做为第一个出台接客的，首先为大家展示了诸如主机过热、死机、画面破碎和划盘等优点，随后又爆出即使这样的主机还是要数百美元一台，微软卖一台亏一台的内幕——这样的开局就很劲，劲到其他厂商忽然慌张了，不得不把自己主机的性能夸大十倍，又衍生出许多花头，这才慢慢平息了XBOX360出场给大家带来的惊艳。这样的场面总让人想起古时的一些笑话，大家在一起吹牛，一个人吹得很厉害，另外一个人如果不把之前的人吹倒就会觉得很没面子……

SEGA在主机上的最后一击——还是失败了

当然，这还不算完，当听说PS3对应的是容量巨大的蓝光光盘之后，微软又迫不及待地表示将来会推出外置的支持下一代多媒体的光驱。这种豪言壮语在于一个身家近千亿美元的人来说显然不算什么，对于那些已经买了XBOX360正在享受游戏的人来说却相当于一声晴天霹雳，不少人当时眼泪就下来了："大爷，您就让我一次把钱花完不行么？"

做为上一次家用主机战争的胜利者，索尼表现出来的大气更让人无所适从——大概是因为PS和PS2太成功了，索尼再一次搬出了自己那套"专署媒体格式"理论。以往索尼的东西就是这样，自己的记忆棒，自己的MD，自己的规格自己的产品，用户只能不断在产品陷阱里越陷越深，无法脱身。现在在游戏机领域刚刚取得了成绩，立刻迫不及待用PSP推广UMD，用PS3推广蓝光光盘。

新的主机战争，由这个家伙开第一枪

说实话，这种做法很容易让人想起股票跌价之后去涨各国通往中国电话费的中国X信，不过索尼是否有X信的主动地位和强势，就很难说了。总之现在大家知道的就是因为蓝光光盘的细节问题，PS3依然迟迟没有掀开头上那块红布。

由这两个东西撑起来的索尼军团，还能撑多久？

相比另外两家，在掌机市场暗爽到内伤的任天堂可就厚道多了，这一次任天堂不提升主机性能，也不夸大其词地宣扬媒体格式，只是强调自己在操作方面的创新和革命。如果有人记忆力比较好的话，大概知道任天堂的这种所谓"颠覆式"革命在若干年前已经实践过一次，那一次的颠覆比现在还要大不少，是被称为VB的一种东西——后来那东西有多惨烈，咱们就不必细说了……听说现在VB都能当成珍奇古董来展示，说明电子产品如果销路不好也有一些奇妙的作用。

还有人记得这个"VB"怎么用吗？

除了喜欢开辟试验田之外，任天堂还有一个绝世秘笈，后来为许多人所习得，成为一些游戏厂商独步江湖的最佳奖牌。说到这里很多人想必已经心知肚明，任天堂的这个本事叫做跳票，人家都是软件跳票最后跳到干脆不发售，它居然能让硬件跳票跳到最后也不发售，就这么一点让许多商家不得不感慨人家果然是做游戏的，做什么事都跟游戏一样……

任天堂主机由盛而衰的三个见证者

综上所述，有这么三家带头，这个游戏业界要是还不浮躁，它就不是一个新兴产业了。二十几年的发展，几次起落，到了今天依然许多经验没有成型，游戏产业就是这么年轻的一个东西，被这样折腾下去到底有什么好处？恐怕不仅做为游戏玩家的你我说不清楚，就连游戏厂商自己也说不清楚。

在这新时代的天空下，我们不难看见许多乱七八糟的阴影覆盖在头顶。虽然说到底，不过是因为我们这些第三世界国家的孩子，实在没有那么多钱被老大们折腾，可仔细想想总觉得这么被商家们玩弄不是个滋味。

于是在世界的中心我们呼唤两件事，不是爱情也不是友情，是盗版和降价。

对于所不管身在什么阵营的人来说，这两个词卑鄙、自私，却很真诚。

创造球会
欧洲联赛

初期设定——建立属于自己的俱乐部

1.选择要加入的联赛

游戏中共有 6 大联赛可供选择，它们分别是

- イングランド 英格兰联赛(英超、英冠)
- フランス法国联赛(法甲、法乙)
- ドイツ德国联赛(德甲、德乙)
- イタリア意大利联赛(意甲、意乙)
- スペイン西班牙联赛(西甲、西乙)
- オランダ荷兰联赛(荷甲、荷乙)

◆英格兰联赛

英超联赛共 20 支球队，英冠共 24 支球队。英冠前两名升级英超，第 3～6 名通过附加赛决出 1 个升级名额。

英超联赛豪门云集，拥有曼联、切尔西、阿森纳和利物浦这四支世界顶级俱乐部，因此想要在英超立足或者夺冠，难度不小。

英超联赛(平均世界排名 78)	
ハイバリ－阿森纳(世界排名 11)	ボルトン博尔顿
ヴィラ阿斯顿维拉	チャ－ルトン查尔顿
バ－ミンガム伯明翰	チエルシ－切尔西(世界排名 3)
ブラックバ－ン布莱克本	シティ曼城
エバ－トン埃弗顿	サンダ－ランド 桑德兰
フルハム富勒姆	トットナム热刺
リバプ－ル利物浦(世界排名 8)	ウィガン维甘
マンチエスタ－曼联(世界排名 7)	ウェストブロム西布罗姆
ミドルスブラ米德尔斯堡(世界排名 28)	维奇
ニュ－カッスル纽卡斯尔(世界排名 43)	ウエストハム西汉姆
ポ－ツマス朴茨茅斯	

英冠联赛(平均世界排名 275)	
ブライトン布莱顿	ノ－リッジ诺维奇城
バ－ンリ－伯恩利	プリマス普利茅夫
カ－ディフ卡迪夫城	プレストン普雷斯顿
コベントリ－考文垂	クイ－ンズパ－ク昆士柏
クル－克鲁	流浪
クリスタルパレス水晶宫	レディング雷丁
ダ－ビ－德比郡	シエフイ－ルド 谢周三
ハル侯城	シエフイ－ルドU 谢菲尔
イプスウイッチ伊普斯维奇	德联队
リ－ズ利兹联	サウサンプトン南安普顿
レスタ－莱切斯特城	スト－ク史托克城
ル－トン卢顿	ワトフォ－ド 沃特福德
ミルウォ－ル米尔瓦尔	ウォルパ－ハンプトン狼队

◆法国联赛

法甲联赛共 20 支球队，法乙共 20 支球队。法乙前 3 名升级至法甲联赛，法甲最后 3 名自动降级。

法甲联赛拥有两支世界级的球队，里昂和摩纳哥，不过联赛整体实力较英超、意甲、西甲稍低。

法甲联赛(平均世界排名 97)	
アジャクシオ阿雅克肖	リヨン里昂(世界排名 10)
オセ－ル欧塞尔	マルセイユ马赛
ボルド－波尔多	メッス梅斯
ル·マン勒芒	モナコ摩纳哥(世界排名 19)
ランス朗斯	ナンシ－南锡
リ－ル里尔(世界排名 39)	ナント南特
ニ－ス尼斯	サンテティエンヌ圣埃蒂安
パリ巴黎圣日耳曼(世界排名 29)	ストラスブ－ル斯特拉斯堡
レンヌ雷恩	トウ－ル－ズ图卢兹
ソショ－索肖	トロア特鲁瓦

法乙联赛(平均世界排名 297)	
アミアン艾米恩斯	ギャンガン甘冈
バスティア巴斯蒂亚	イストレ伊斯特雷
ブレスト布雷斯特	ラバル拉瓦勒
カ－ン卡昂	ル·ア－ブル勒阿弗尔
シャト－ル－基特尔	ロリアン南锡－洛林
クレルモン·フェラン克莱蒙弗特	モンペリエ－蒙贝利埃
クレテイユ沙托鲁	ASランスAS 朗斯
デイジョン迪安	セダン色当
グルノ－ブル格勒诺布尔	セテ席特
グ－ニョン格维尼翁	ヴァランシエンヌ维朗希恩鲁

◆德国联赛

德甲联赛共 18 支球队，德乙共 18 支球队。德乙前 3 名升级至德甲联赛，德甲最后 3 名自动降级。

提到德甲，自然就会说到拜仁慕尼黑这支世界级豪门俱乐部，除此之外像凯泽斯劳滕、勒沃库森、不莱梅等球队的实力也不容小视。德国联赛是 6 大联赛中球队最少的一个，因此每赛季所踢的比赛也是最少的。

德甲联赛(平均世界排名 92)	
バイエルン拜仁慕尼黑(世界排名 5)	グラッドバッハ门兴哥拉德巴赫
ベルリン柏林赫塔	ハンブルク汉堡
ビ－レフエルト比勒菲尔德	ハノ－バ－汉诺威 96
ブレ－メン云达不莱梅(世界排名 31)	カイザ－スラウテルン凯泽斯劳滕
ケルン科隆	レバ－ク－ゼン勒沃库森(世界排名 27)
ドルトムント多特蒙德	マインツ美因茨
デュ－スブルク杜伊斯堡	ニュルンベルク纽伦堡
フランクフルト法兰克福	シュツットガルト斯图加特(世界排名 40)
ゲルゼンキルヘン沙尔克 04(世界排名 21)	ボルフスブルク沃尔夫斯堡

德甲联赛(平均世界排名 92)	
バイエルン拜仁慕尼黑(世界排名 5)	グラッドバッハ门兴哥拉德巴赫
ベルリン柏林赫塔	ハンブルク汉堡
ビ－レフエルト比勒菲尔德	ハノ－バ－汉诺威 96
ブレ－メン云达不莱梅(世界排名 31)	カイザ－スラウテルン凯泽斯劳滕
ケルン科隆	レバ－ク－ゼン勒沃库森(世界排名 27)
ドルトムント多特蒙德	マインツ美因茨
デュ－スブルク杜伊斯堡	ニュルンベルク纽伦堡
フランクフルト法兰克福	シュツットガルト斯图加特(世界排名 40)
ゲルゼンキルヘン沙尔克 04(世界排名 21)	ボルフスブルク沃尔夫斯堡

德乙联赛(平均世界排名 249)	
ア－ヘン亚琛	フエルト福尔特
ア－レン阿伦	カ－ルスル－エ卡尔斯鲁厄
ボ－フム波鸿	ミュンヘン慕尼黑 1860
ブラウンシュバイク布劳恩施维格	オッフエンバッハ奥芬巴赫
ブルクハウゼン贝豪森	パ－ダ－ボ－ン佩德伯恩
コットブス科特布斯	ロットック罗斯托克
ドレスデン德累斯顿	ザ－ルブリュッケン萨尔布吕肯
エルツゲビルゲ阿尤	ジ－ゲン谢根
フライブルク弗赖堡	ウインタ－ハヒンク温特哈兴

◆意大利联赛

意甲联赛共 20 支球队，意乙共 22 支球队。意乙前两

名升级至意甲,3～6 名通过附加赛决出 1 个升级名额。

被称为欧洲联赛之首的意甲强豪云集,除了 AC 米兰、国际米兰、尤文图斯三大豪门之外,还有罗马、佛罗伦萨、乌迪内斯等强队虎视眈眈,再加上意甲以铁壁式的防守著称,想在意甲立足,难度不小。

意甲联赛(平均世界排名 85)	
ACミランAC 米兰(世界排名 4)	リヴォルノ利沃诺
アスコリ阿斯科利	メッシ－ナ梅西纳
カリアリ卡利亚里	パレルモ巴勒莫
キエ－ボ·ヴェロ－ナ切沃	パルマ帕尔马
エンポリ恩波利	レッジ－ナ雷吉纳
フィオレンティ－ナ佛罗伦萨(世界排名 25)	ASロ－マ罗马(世界排名 17)
インテル·ミラン国际米兰(世界排名 12)	サンプドリア桑普多利亚
ユベントス尤文图斯(世界排名 2)	シエナ锡耶纳
S.S.ラツィオ拉齐奥(世界排名 45)	トレビゾ特雷维索
レッチェ莱切	ウディネ－ゼ乌迪内斯(世界排名 43)

意乙联赛(平均世界排名 291)	
アルビ－ノレッフェ阿尔比诺雷菲	クロト－ネ克罗托内
アレッツォ阿雷索	エラス·ヴェロ－ナ维罗纳
アタランタ亚特兰大	マントバ 曼托瓦
アヴェッリ－ノ阿维利诺	モデナ摩德纳
バリ巴里	ペスカラ比斯卡拉
ボロ－ニャ博洛尼亚	ピアツェンツァ皮亚琴察
ブレシア布雷西亚	リミニ里米尼
カタニア卡坦尼亚	テルナ－ナ特拉纳
カタンザ－ロ卡坦萨罗	トリノ都灵
チェゼ－ナ切辛纳	トリエスティ－ナ特里埃斯蒂纳
クレモナ克雷莫纳	ビチェンツァ维琴察

◆西班牙联赛

西甲联赛共 20 支球队,西乙共 22 支球队。西乙前 3 名升级至西甲联赛,西甲最后 3 名自动降级。

以华丽的进攻为特点的西甲联赛在球迷中拥有超高的人气。巴塞罗那和皇家马德里这两支超级豪门自然不必多说,除此之外,还有瓦伦西亚、拉科鲁尼亚、比利亚雷亚尔等众多强队,联赛球队的平均实力相当高。

西甲联赛(平均世界排名 83)	
アスレチック·ビルバオ毕尔巴鄂竞技	ラシン·サンタンデ－ル桑坦德竞技
アトレティコ·マドリ－ド马德里竞技(世界排名 37)	エスパニョ－ル西班牙人
FC バルセロナ巴塞罗那(世界排名 6)	マジョルカ马洛卡
カディス卡迪斯	レアル·ベティス皇家贝蒂斯(世界排名 49)
デポルティ－ボ·ラコル－	レアル·マドリ－ド皇家马德里(世界排名 1)
ニャ拉科鲁尼亚(世界排名 32)	レアル·ソシエダ皇家社会
アラベス阿拉维斯	レアル·サラゴサ萨拉戈萨
ヘタフェ赫塔菲	セヴィ－ジャ塞维利亚
マラガ马拉加	バレンシア瓦伦西亚(世界排名 18)
オサスナ奥萨苏纳	ヴィジャレアル比利亚雷
セルタ塞尔塔	亚尔(世界排名 24)

西乙联赛(平均世界排名 314)	
アルバセテ阿尔巴塞特	ロルカ洛卡
アルメリア艾美利亚	マラガB 马拉加 B
ムルシア梅西亚	ヌマンシア纽文西亚
カステリョン卡斯迪利	ラシン·フエロ－ル费罗尔
エイチェ艾切	レアル·マドリ－ド·カスティ－ジャ皇家马德里 B
ヘルクレス希格莱斯	シウダ－·デ·ムルシア梅西亚城
レバンテ勒万特	バリャドリ－ド瓦拉杜利德
RCウエルバ维尔瓦	レリダ利尔达
レアル·スポルティング·ヒホン希洪竞技	シエレス塞雷斯
ディムナステウカ·デ·タラゴナ塔拉哥纳	エイバル埃巴
テネリフェ特内里费	ポリ·エヒド埃西多

◆荷兰联赛

荷甲联赛共 18 支球队,荷乙共 20 支球队。荷乙冠军升级至荷甲联赛,剩下的 2 个名额将由荷乙第 2～7 名和荷甲第 16、17 名球队之间的附加赛来决定。

荷甲联赛以阿贾克斯、费依诺德、艾因霍恩 3 支强豪领衔,不过除了这 3 支球队之外,其他球队实力比较一般,应该是 6 大联赛中平均实力最低的一个。另外,荷兰联赛的升降级规律和其他联赛也不相同,荷乙第 7 名都有升级的希望,因此也是最容易升级的联赛,推荐刚刚接触球会的玩家选择荷兰联赛开始游戏。

荷甲联赛(平均世界排名 98)	
デンハ－グ海牙	PSV 埃因霍恩(世界排名 9)
アヤックス阿贾克斯(世界排名 14)	RBC 罗森达尔
AZ 阿尔克马尔(世界排名 50)	RKC 瓦尔韦克
フロ－ニンゲン格罗尼根	ロ－ダ罗达
トゥエンテ特温特	ヘ－レンフェン海伦分
フェイエノ－ルト费依诺德(世界排名 23)	スパルタ·ロッテルダム鹿特丹斯巴达
ヘラクレス赫拉克雷斯	ユトレヒト乌德勒支
NAC 布雷达	フィテッセ维迪斯·阿纳姆
NEC 奈梅亨	ヴィレムⅡ威廉二世

荷乙联赛(平均世界排名 316)	
AGOVV 阿尔皮多伦	ゴ－·アヘッド·イ－グルス前进之鹰
カンブ－ル莱瓦顿	ハ－ルレム哈亚勒姆
グラ－フシャフ杜廷赫姆	ヘルモント希蒙体育
FCドルドレヒト多德雷赫特	MVV 马斯特里赫特
アイントホ－フェン艾恩霍芬	テルスタ－泰斯达
エメン艾马	トップ·オス托□斯
エクセシオ－ルSBV 精英	フエ－ンダム沃伦丹
デンボッシュ邓博施	VVV 芬洛
FCオムニワ－ルド奥尼禾尔	フォレンダム云登
フォルトゥナ·シッタ－ド幸运薛达	ズウォレ兹沃尔

通过数据统计可以看出:英超世界排名前 50 的球队共 6 支(排名前 10 的有 3 支),法甲世界排名前 50 的球队共 4 支,德甲世界排名前 50 的球队共 5 支,意甲世界排名前 50 的球队共 7 支,西甲世界排名前 50 的球队共 7 支,荷甲世界排名前 50 的球队共 4 支。

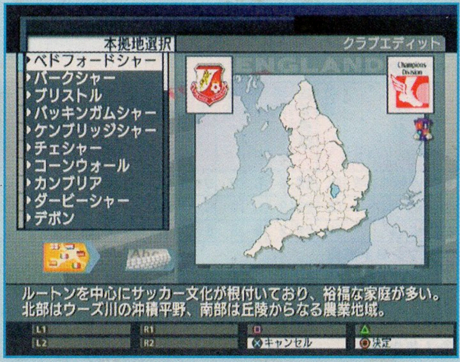
因此这 6 大联赛的难度从高到低依次为英超→意甲→西甲→德甲→法甲→荷甲,建议初学者先选择法甲、荷甲等相对简单的联赛进行游戏,等熟悉之后再重新挑战四大联赛。

除了六大联赛中的球队,还有一些强队也需要留意,在欧洲联赛和世界联赛中有可能会和它们相遇。

- R.プレ－ト河床(阿根廷),世界排名 22
- ラ·ボカ博卡青年(阿根廷),世界排名 20
- サントス桑托斯(巴西),世界排名 14
- サン·パウロ圣保罗(巴西),世界排名 13
- ピレウス奥林匹亚科斯(希腊),世界排名 25
- プラハ布拉格斯巴达(捷克),世界排名 46
- ブリュッセル安德莱赫特(比利时),世界排名 38
- リスボン里斯本竞技(葡萄牙),世界排名 33
- ポルト波尔图(葡萄牙),世界排名 16
- キエフ基辅迪那摩(乌克兰),世界排名 34
- セルティック凯尔特人(苏格兰),世界排名 30
- イスタンブ－ルF 费内巴切(土尔其),世界排名 35
- C.モスクワ莫斯科中央陆军(俄罗斯),世界排名 42

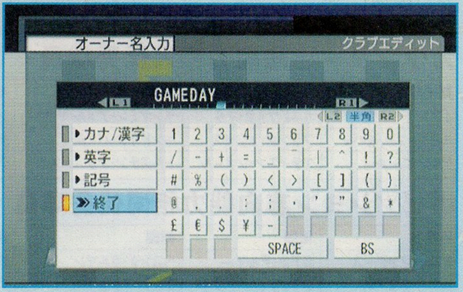
注:世界排名以游戏中刚开始时的排名为准,和现实排名无关。

2.本处地选择



选择球会所在城市。注意画面下方的城市介绍,建议选择经济发达,足球人气较高的城市作为球会所在地。另外,对于那些已经拥有众多球队的城市,如伦敦、米兰等也不宜选择。

3.输入经理人姓名



这里输入的名字就是玩家在游戏中的名字。

4.选择球队使用颜色

这里是选择球队主色调,将影响球衣和队旗的设定。

5.球队风格选择

这里需要选择球队踢球的风格，共有4种风格可以选择：

カウンタ－志向:防守反击型打法
ポゼッション志向:短传渗透型打法
个人能力志向:个人核心型打法
组织志向:全攻全守型打法

每一种风格都对应一个初期球队构成，因此初期一共有6大联赛×4种风格，共24支初始球队可以选择。不过，虽然有24支球队，但其实每个风格的球员能力是相同的，只是换了个名字而已。另外，还有4个非欧盟球员的名字是固定的，他们是每种风格的核心球员

カウンタ－志向:ザビハビブ(FW)
ポゼッション志向:ブリズロ－ニ－(DM)
个人能力志向:ビファ－ラ(OM)
组织志向:バルフィ－(CB)

其他初期优秀球员能力一览

姓名	位置	成长类型	带球	射门	短传	长传	头球	技巧	铲球	断球	人盯人	任意球	守门	高球处理	出击	跑动能力	反应	耐力	身体	统率	攻击意识	防守意识	配合意识	视野	位置适应	理解度						欧盟球员
																										速攻	短传渗透	边路进攻	中路进攻	造越位	逼抢	
カウンタ－志向																																
イアン·チャドウィック	GK	普通	D	D	B	D	D	C	D	D	D	B	A	A	A	B	A	B	A	B	B	A	D	B	A	C	B	C	B	D	B	O
スティ－ブ·パイパ－	CB	安定	B	C	B	C	B	B	A	A	A	C	D	D	D	B	B	B	B	B	C	A	B	B	A	B	D	D	C	C	D	O
ケビン·ニ－ル	DM	晚成	B	B	B	B	C	B	B	A	B	B	D	D	D	B	B	A	B	A	C	A	A	A	A	D	B	B	B	D	C	O
ポゼッション志向																																
ダニ－·サンダ－ス	CB	普通	B	C	B	C	B	B	B	B	B	A	D	D	D	B	B	A	A	A	C	A	A	A	A	C	C	C	C	B	C	O
ロニ－·グリ－ン	FW	安定	B	B	B	B	A	B	C	C	C	B	D	D	D	B	B	B	A	B	A	C	A	A	A	D	D	C	B	B	D	O
リチャ－ド·ニュ－マン	OM	晚成	B	B	B	B	C	B	B	C	C	B	D	D	D	A	B	B	B	C	A	C	A	A	A	D	B	C	C	C	B	O
个人能力志向																																
サイモン·ル－ス	GK	持续	D	D	C	D	D	C	C	D	D	C	B	B	A	B	A	B	A	A	C	A	D	B	A	B	B	B	B	B	B	O
クレイグ·ベ－コン	RSB	早熟	B	B	B	B	B	B	B	B	B	A	D	D	D	A	B	A	A	D	A	B	B	B	A	C	D	C	B	C	B	O
デュアン·ウェインライト	DM	普通	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	D	D	D	B	B	A	A	D	B	A	A	A	A	B	B	C	B	B	B	O
组织志向																																
ウェイン·ハッセル	RSB	普通	B	C	B	B	B	B	B	B	A	B	D	D	D	B	B	B	B	B	B	A	B	B	A	B	D	C	C	C	C	O
テイアン·アップソン	DM	晚成	B	B	A	B	B	B	B	B	B	B	D	D	D	B	B	A	B	C	B	A	A	A	A	C	B	C	B	C	C	O
ウェイド·バタ－ズ	RSM	安定	A	B	B	A	C	B	B	B	C	B	D	D	D	A	B	B	A	A	A	B	A	A	A	C	B	B	B	B	B	O
ギャレス·ウエストン	FW	早熟	B	B	B	B	A	B	C	C	C	B	D	D	D	A	A	B	A	B	A	C	A	B	A	C	B	C	B	D	D	O

カウンタ－志向能力相同优秀球员

英格兰	法国	德国	意大利	西班牙	荷兰
イアン·チャドウィック	リュドヴィク·マリ	ベンヤミン·アメルハウザ－	ジャ－ニ·アントネッリ	ベルエト·アルフォンソ	アンジェロ·バイン
スティ－ブ·パイパ－	フランク·メクセス	ヘンドリク·バ－ル	チェザ－レ·ドニ	フエレ－ル·サルト－ル	マイケル·ファン·ディエメン
ケビン·ニ－ル	エテイエン·ソメ－ル	トルステン·ブラ－ムス	クリステイアン·ロレンツイ	マイケル·ナチョ	ジョン·パスカル

ポゼッション志向能力相同优秀球员

英格兰	法国	德国	意大利	西班牙	荷兰
ダニ－·サンダ－ス	ヨアン·デルマ－	ヘニング·ボルマン	ダミア－ノ·ヴィスコンティ	オリオル·ヌニエス	ノムベコ·バケンス
ロニ－·グリ－ン	ジョナアサン·デサイ－	グンナ－·ケラ－	ダリオ·フスコ	クリスピン·フェルナンド	ファン·クノル
リチャ－ド·ニュ－マン	アルノ－·ル－カ	ユルゲン·ケストナ－	マッジモ·カンポス	アンヘル·ギサ	ケネス·ヤンセン

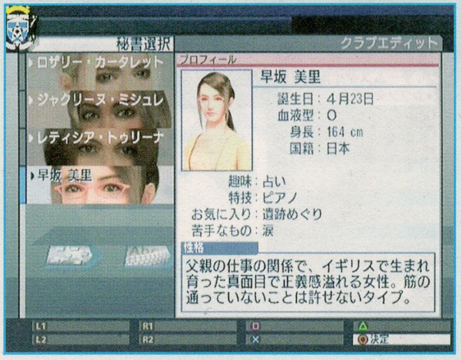
个人能力志向能力相同优秀球员

英格兰	法国	德国	意大利	西班牙	荷兰
サイモン·ル－ス	ルデイ·エマニュエル	セ－レン·ロ－ゼ	アレックス·ブラ－ガ	ブラウリオ·カストロ	ファン·ホフス
クレイグ·ベ－コン	ホジェリオ·アミ	アンドレ·シュヴァルツ	グレゴリ－·ジ－リオ	レアンドロ·ピネダ	エドガ－·ヘルシ
デュアン·ウェインライト	マテュ－·クレマン	マルテイン·ベッセル	ステファノ·ファット－リ	ファン·ヴィセンテ·ヴィジャ	ファン·メイエルン

组织志向能力相同优秀球员

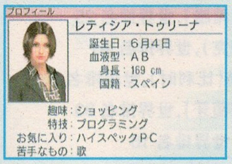
英格兰	法国	德国	意大利	西班牙	荷兰
ウエイン·ハッセル	ジュリオ·バルテズ	ムニル·ドナ－ト	マルコ·リッピ	アルド·コルテス	ルイ·コルフ
テイアン·アップソン	ニコラ·ベロン	ミヒャエル·マルツ	グミア－ノ·バルボ	ガルデル·カルデナス	ヘラルド·デ·フ－ス
ウエイド·バタ－ズ	リリアン·サルド	リュディガ－·タルナ－ト	テイツイア－ノ·ロンゴ	ル－ベンス·ヴエレス	マルク·デ·スミト
ギャレス·ウエストン	ジエレミ－·アラゴン	アンドレ·カイザ－	ステファ－ノ·デル·プレト	ホセ·エミリオ·メンド－サ	ノルデイン·ヘンドリクスルン

6.秘书选择



玩家可以根据自己的喜好来选择对应风格的球队进行游戏，相对而言，组织志向的初期球员能力稍高一些，不过考虑到游戏正式开始之后，很快就会替换掉一大部分球员，因此这里无论选择哪种风格，影响都不大。

初期共有4个秘书可以选择，不过笔者个人感觉这次的秘书没有前作的好看，也许是东西方审美观的差异造成的吧～



7.升级附加赛

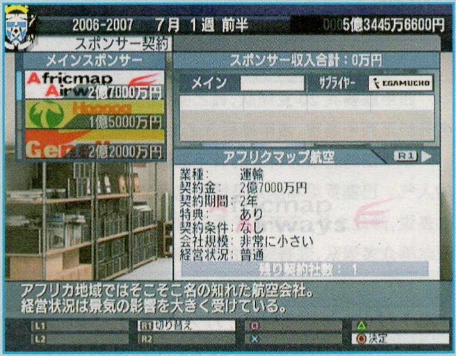
球队一上来就面临两场(第1场为主客场淘汰赛)只能胜不能败的升级附加赛，全胜的话就可以顺利升入2级联赛，如果失败的话就会GAMEOVER。不过，条件虽然苛刻，但是对手球队的实力却非常弱，一般来说，只要以默认阵容出战就可以取得胜利。

8.俱乐部设定

升级附加赛获胜之后，就可以设定俱乐部名称、队服和标志了，选择“はい”进入设定画面。

クラブ名エディット:设定俱乐部名称
1stユニフォ－ムエディット:主场球衣设定
2ndユニフォ－ムエディット:客场球衣设定
エンブレムエディット:队徽设定
フラッグエディット:队旗设定

9.选择广告赞助商



在赛季开始之前，需要和广告赞助商签约以获得资金。在签约的时候需要注意一下几点：

◆**契约金** 也就是广告赞助金额，自然是越高越好，不过还要注意其他的附加条件。

◆**契约期间** 也就是签约的时间，初期建议选择1年或2年的赞助商签约，因为之后会出现新的赞助商，并且金额也会大大增加，如果此时还在契约中，就无法替换赞助商了。等到游戏后期经济稳定之后，可以考虑和某个大赞助商签订较长的合约。总而言之，初期赞助商契约时间最好是1年，最多不要超过2年，赞助金额相近的情况下，尽量选择短的赞助商。

◆**特典** 和某些赞助商签约之后还会附带有各种优惠条件，比如球队集训费用减半，球场照明设施费用减半等。如果正好要进行相关的操作，不妨选择对应的赞助商签约，可以节约大量资金。

◆**契约条件** 某些赞助金额较高的赞助商往往会有一些附加条件，比如联赛必须获得前四名，欧洲冠军杯需要进入8强等等，球队必须在赛季内达成这些条件才能获得

相应的赞助金额，否则就要支付大量违约金。请玩家在签约的时候务必留意契约条件一项。

◆契约金交涉　选定主赞助商之后　还可以就契约金和对方讨价还价一番，一般来说经营状况较好的企业可以提供更高的赞助，不过切忌不要狮子大开口漫天要价，如果开价太高的话会令谈判破裂（只有 1 次交涉机会）。初期一般来说可以提高 1～2000 万的价格，成功率比较大。

◆副赞助商　除了之前选择的 1 个主赞助商（メインスポンサ－）外，还可以选择若干个副赞助商（サブスポンサ－），副赞助商所提供的金额比主赞助商要少得多　初期可以签订 4 个副赞助商，最多可以签订 12 个副赞助商。

10.初期人事设定

◆选择初期教练班组　教练组共有：主教练（监督）1 人，青年队教练（ユ－ス监督）1 人，助理教练（コ－チ）4 人，球探（スカウト）3 人。

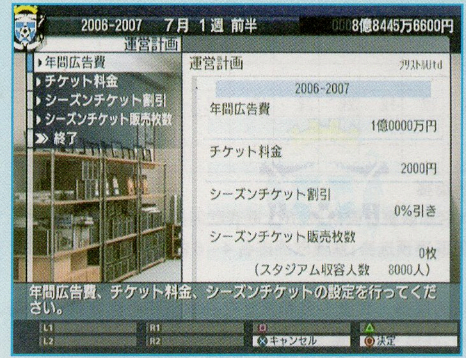
选择はい为委托电脑签订合同；选择いいえ为亲自签订合同。初期没有太好的教练人选，保持现有人选，或者替换几个，玩家可以随意选择。

◆选择初期球探　同样初期也没有太好的球探可以选择，尽量选择便宜的球探签下吧。

◆球员号码设定

◆队长设定　这里建议选择はい，保留之前的队长人选。

11.年度运营计划设定



这里将要设定本年度的票价，广告宣传费用　季票折扣等重要商业计划，务必慎重。

◆年间广告费　主要关系到前来观看比赛的球迷人数，广告费越高，到场的球迷越多。最大为 10 亿日元。

◆チケット料金　球票价格。价格越高，到场球迷越少。球票价格从 2000 日元起，最高可设定为 1 万日元。

◆シ－ズンチケット割引　季票折扣，折扣越高，购买季票的人数就越多，不过相应获得的金钱会变少。

◆シ－ズンチケット贩卖枚数　季票贩卖数量，最高可以设定为全部座位的 80%。

注意 1：年间广告费和票价的影响正好相反，要想提高票价，就需要相应提高广告费，才能保证球迷数量不会减少。注意广告费不宜设定过高，否则会得不偿失。设定票价之后　可以从画面下方的信息栏中得到关于上座率的提示。

スタジアムがら溢……客さんが来……（上座率 100%）

ほぼ满员くらいのお客さんが入……（上座率 80%～90%）

大抵の席は埋まるので……（上座率 60%～70%）

半分ぐらいの席は埋まる……（上座率 50%）

一般来说，我们设定票价之后，再调整广告费，直到达成“スタジアムがら溢……客さんが来……”或“ほぼ满员くらいのお客さんが入……”的评价。如果此时的广告费过高，则应该适当降低票价，务必寻找到一个合适的价位。初期建议设定票价为 2000 日元，广告费 2 亿 4000 万达到 100%上座率　或者票价设定为 2400 日元，广告费 2 亿 7000 万，上座率 80%以上。笔者建议选择第 2 种方案　实际获得的利益更大　因为随着球队成绩的提高，赛季后期的上座率也会不断增加　有可能会从 80%提高到接近 100%的程度。而如果初期就设定成 100%上座率，就无法体现出球迷增加的好处了。

注意 2：季票销售成绩是提前结算的　在赛季开始之前就会得到季票收入，当联赛开始之后，每场比赛的球票收入只有当场出售的球票，而不会包括之前出售的季票。比如同有 8000 球迷到场，季票为 1000 张，则本场比赛的门票收入其实只有 7000 人这么多。季票折扣越高，赚的钱就越少　季票销售数量越多，单场比赛的收入就越少，这点同票价和广告费的设定一样，需要把握好“度”。一般来说　季票折扣不宜超过 30%，季票数量则不宜超过总上座数的 20%。季票销售预期同样可以在画面下方的信息栏中看到。

シ－ズンチケットは飞ぶように卖……100%销售完毕

シ－ズンチケットはかなりの枚数が卖……95%销售完毕

シ－ズンチケットの卖れ行きは好调で……85%销售完毕

シ－ズンチケットは半分以上卖……50%以上销售完毕

初期设定到这里就全部进行完毕了。正式开始游戏之后，并非所有指令一开始都可以执行，而是随着游戏的推进，逐步增加可以执行的指令。比如球探指令、俱乐部人事指令，青年队指令、设施管理指令等。直到第一个赛季结束，所有的指令才能够全部实行。每次可以执行新指令的时候，都会有详细的解说，这点对于初学者来说是非常有帮助的。

联赛基本流程

欧洲联赛的赛程和日本 J 联赛不同，赛季开始是在每年 8 月份，结束在翌年 6 月份，其中，7 月、8 月和 1 月这 3 个月是可转会时间，要进行人事变动的话，就需要集中在这 3 个月内进行。其他月份所签订的转会合同，也需要等到这 3 个月后，球员才会加入。

联赛流程

- 联赛开幕
- 7月
  - 广告商签约
  - 电视转播签约
  - 教练及球探人事调整
  - 球衣号码更改、队长指定
  - 年间运营计划设定
  - 友谊赛、集训、海外远征设定
- 8月～翌年6月
  - 联赛开赛
  - 联赛闭幕
  - 优秀选手发表
  - 退役选手发表

GAMEOVER 条件

●2 级联赛升级附加赛失败

●可参赛选手不足 8 人

●连续 2 年排名 2 级联赛最后两名

●赛季开始时（7 月 1 周前半）资金为负数

注：关于资金为负数的失败条件其实并没有想像中那么苛刻。在赛季之中出现赤字是没有关系的，当赛季结束的时候会得到一笔联赛奖金分成，另外在赛季开始之前还会有广告赞助收入，只要能保证广告赞助之后可以打平赤字就能继续经营下去。

联赛及杯赛资料

注：奖金以日元为单位计算。次级联赛由于会加入玩家球队和同城德比队，因此所有次级联赛参加球队数量都要增加 2 支。

参加地，联赛名	参加球队数	场次	比赛类型	累计黄牌停赛张数	参赛大名单人数	非欧盟球员出场限制	每场换人数	赢球奖金	冠军	亚军	第3名	第4名	第5名	第6名	第7名	第8名	第9名	第10名	第11名	第12名	第13名	第14名	第15名	第16名	第17名	第18名	第19名	第20名
英格兰																												
プレミアディビジョン（英超）	20	38	联赛	5	16	5	3	3000万	25亿	20亿	18亿	16亿	14亿	12亿	10亿	9亿	8亿	7亿	6亿	5亿	4亿	3亿	2亿	1.5亿	1亿	0.5亿	0.2亿	-
チャンピオンズディビジョン（英冠）	26	50	联赛	5	16	5	3	2000万	10亿	8亿	7亿	6亿	5亿	4.5亿	4亿	3.5亿	3亿	2.5亿	2亿	1.5亿	1亿	0.8亿	0.6亿	0.5亿	0.4亿	0.3亿	0.2亿	0.1亿
イングランドカップ预选（国家杯预选）	28	1	淘汰赛	5	16	5	3	2000万																				
イングランドカップ（国家杯）	32	5	淘汰赛	5	16	5	3	2000万	5亿	3亿	1.5亿	1.5亿	1亿	1亿	1亿	1亿	0.5亿	0.5亿	0.5亿	0.5亿	0.5亿	0.5亿	0.5亿	0.5亿				
イングランドリ－グカップ（联赛杯）	14	4	淘汰赛	5	16	5	3	1000万	3亿	2亿	1亿	1亿																
法国																												
フランスリ－グ·ディビジョン1（法甲）	20	38	联赛	3	16	5	3	3000万	25亿	20亿	18亿	16亿	14亿	12亿	10亿	9亿	8亿	7亿	6亿	5亿	4亿	3亿	2亿	1.5亿	1亿	0.5亿	0.2亿	
フランスリ－グ·ディビジョン2（法乙）	22	42	联赛	3	16	5	3	2000万	10亿	8亿	7亿	6亿	5亿	4.5亿	4亿	3.5亿	3亿	2.5亿	2亿	1.5亿	1亿	0.8亿	0.6亿	0.5亿	0.4亿	0.3亿	0.2亿	0.1亿
フランスプライムカップ预选（国家杯预选）	20	1	淘汰赛	3	16	5	3	2000万																				
フランスプライムカップ（国家杯）	32	5	淘汰赛	3	16	5	3	2000万	5亿	3亿	1.5亿	1.5亿	1亿	1亿	1亿	1亿	0.5亿	0.5亿	0.5亿	0.5亿	0.5亿	0.5亿	0.5亿	0.5亿				
フランスクラブカップ（联赛杯）	10	4	淘汰赛	3	16	5	3	1000万	3亿	2亿	1亿	1亿																

参加地,联赛名	参加球队数	场次	比赛类型	累计黄牌停赛张数	参赛大名单人数	非欧盟球员出场限制	每场换人数	赢球奖金	冠军	亚军	第3名	第4名	第5名	第6名	第7名	第8名	第9名	第10名	第11名	第12名	第13名	第14名	第15名	第16名	第17名	第18名	第19名	第20名
德国																												
ドイツ1部リーグ(德甲)	18	34	联赛	5	18	5	3	3000万	25亿	20亿	18亿	16亿	14亿	12亿	10亿	9亿	8亿	7亿	6亿	5亿	4亿	3亿	2亿	1.5亿	1亿	0.5亿	-	-
ドイツ2部リーグ(德乙)	20	38	联赛	5	16	5	3	2000万	10亿	8亿	7亿	6亿	5亿	4.5亿	4亿	3.5亿	3亿	2.5亿	2亿	1.5亿	1亿	0.8亿	0.6亿	0.5亿	0.4亿	0.3亿	0.2亿	0.1亿
ドイツプライムカップ预选(国家杯预选)	12	1	淘汰赛	5	18	5	3	2000万																				
ドイツプライムカップ(国家杯)	32	5	淘汰赛	5	18	5	3	2000万	5亿	3亿	1.5亿	1.5亿	1亿	1亿	1亿	1亿	0.5亿	0.5亿	0.5亿	0.5亿	0.5亿	0.5亿	0.5亿	0.5亿				
ドイツクラブカップ(联赛杯)	6	3	淘汰赛	5	18	5	3	1000万	3亿	2亿	1亿	1亿																
意大利																												
イタリアリーグA(意甲)	20	38	联赛	5	18	5	3	3000万	25亿	20亿	18亿	16亿	14亿	12亿	10亿	9亿	8亿	7亿	6亿	5亿	4亿	3亿	2亿	1.5亿	1亿	0.5亿	0.2亿	-
イタリアリーグB(意乙)	24	46	联赛	5	18	5	3	2000万	10亿	8亿	7亿	6亿	5亿	4.5亿	4亿	3.5亿	3亿	2.5亿	2亿	1.5亿	1亿	0.8亿	0.6亿	0.5亿	0.4亿	0.3亿	0.2亿	0.1亿
イタリアプライムカップ预选(国家杯预选)	24	1	淘汰赛	5	18	5	3	2000万																				
イタリアプライムカップ(国家杯)	32	5	淘汰赛	5	18	5	3	2000万	5亿	3亿	1.5亿	1.5亿	1亿	1亿	1亿	1亿	0.5亿	0.5亿	0.5亿	0.5亿	0.5亿	0.5亿	0.5亿	0.5亿				
イタリアクラブカップ(联赛杯)	12	4	淘汰赛	5	18	5	3	1000万	3亿	2亿	1亿	1亿																
西班牙																												
スペインリーグ·ディビジョン1(西甲)	20	38	联赛	5	18	5	3	3000万	25亿	20亿	18亿	16亿	14亿	12亿	10亿	9亿	8亿	7亿	6亿	5亿	4亿	3亿	2亿	1.5亿	1亿	0.5亿	0.2亿	-
スペインリーグ·ディビジョン2(西乙)	24	46	联赛	5	16	5	3	2000万	10亿	8亿	7亿	6亿	5亿	4.5亿	4亿	3.5亿	3亿	2.5亿	2亿	1.5亿	1亿	0.8亿	0.6亿	0.5亿	0.4亿	0.3亿	0.2亿	0.1亿
スペインプライムカップ预选(国家杯预选)	24	1	淘汰赛	2	16	5	3	2000万																				
スペインプライムカップ(国家杯)	32	5	淘汰赛	2	16	5	3	2000万	5亿	3亿	1.5亿	1.5亿	1亿	1亿	1亿	1亿	0.5亿	0.5亿	0.5亿	0.5亿	0.5亿	0.5亿	0.5亿	0.5亿				
スペインクラブカップ(联赛杯)	12	4	淘汰赛	2	16	5	3	1000万	3亿	2亿	1亿	1亿																
荷兰																												
オランダ1部リーグ(荷甲)	18	34	联赛	3	18	5	3	3000万	25亿	20亿	18亿	16亿	14亿	12亿	10亿	9亿	8亿	7亿	6亿	5亿	4亿	3亿	2亿	1.5亿	1亿	0.5亿	-	-
オランダ2部リーグ(荷乙)	22	42	联赛	3	18	5	3	2000万	10亿	8亿	7亿	6亿	5亿	4.5亿	4亿	3.5亿	3亿	2.5亿	2亿	1.5亿	1亿	0.8亿	0.6亿	0.5亿	0.4亿	0.3亿	0.2亿	0.1亿
オランダプライムカップ预选(国家杯预选)	16	1	淘汰赛	3	18	5	3	2000万																				
オランダプライムカップ(国家杯)	32	5	淘汰赛	3	18	5	3	2000万	5亿	3亿	1.5亿	1.5亿	1亿	1亿	1亿	1亿	0.5亿	0.5亿	0.5亿	0.5亿	0.5亿	0.5亿	0.5亿	0.5亿				
オランダクラブカップ(联赛杯)	8	3	淘汰赛	3	18	5	3	1000万	3亿	2亿	1亿	1亿																
欧洲																												
ヨーロピアンリーグ预选(欧洲冠军联赛预选)	32	2	淘汰赛	3	18	-	3	2000万																				
ヨーロピアンリーググループリーグ(冠军联赛小组赛)	32	6	联赛	3	18	-	3	4000万																				
ヨーロピアンリーグ決胜トーナメント(冠军联赛决赛)	16	7	淘汰赛	3	18	-	3	5000万	30亿	25亿	20亿	20亿	10亿	10亿	10亿	10亿												
ヨーロピアンカップグループリーグ(欧洲联盟杯小组赛)	48	5	联赛	5	18	-	3	3000万																				
ヨーロピアンカップ決胜トーナメント(联盟杯决赛)	32	9	淘汰赛	3	18	-	3	4000万	15亿	10亿	5亿	5亿	3亿	3亿	3亿	3亿	2亿	2亿	2亿	2亿	2亿	2亿	2亿	2亿				
インターナショナルクラブカップ(世俱杯)	24	6	淘汰赛	3	18	-	3	3000万	5亿	3亿	1.5亿	1.5亿																
ヨーロピアンスーパーカップ(欧洲超级杯)	2	1	淘汰赛	-	18	-	3	5000万	10亿	-																		

备注

◆除了英格兰和法国，其他国家的联赛球队比赛大名单都为 18 人，英格兰和法国为 16 人。

◆荷兰和法国联赛累积 3 张黄牌就会停赛 1 场，其他联赛为累积 5 张停赛

◆国家杯预选赛获胜者可参加国家杯，失败者参加联赛杯

◆国家杯胜者可获得参加欧洲联盟杯资格

◆冠军联赛预选赛获胜者可参加冠军联赛小组赛，失败者参加联盟杯比赛

◆冠军联赛小组赛前 2 名进入冠军联赛决赛阶段，第 3 名参加联盟杯比赛

◆联盟杯小组赛前 3 名进入联盟杯决赛阶段

◆冠军联赛和联盟杯冠军将参加欧洲超级杯比赛

◆世俱杯冠军可参加联盟杯小组赛

◆6 大联赛前 2 名可直接进入冠军联赛决赛阶段。6 大联赛欧洲排名为前 3 位的联赛，其第 3 名和第 4 名可进入冠军联赛预选赛；联赛欧洲排名 4～6 的联赛，其第 3 名可进入冠军联赛预选赛

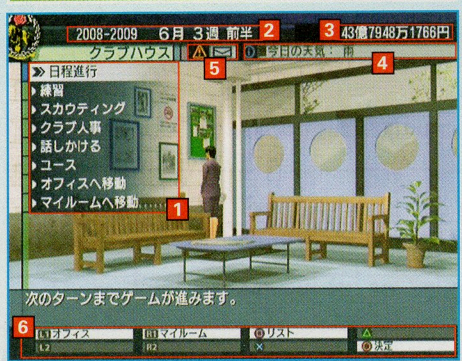
◆6 大联赛欧洲排名为前 3 位的联赛，其第 5 名和第 6 名在联盟杯小组赛第一轮轮空；联赛欧洲排名 4～6 的联赛，其第 4 名和第 5 名在联盟杯小组赛第一轮轮空。

◆6 大联赛欧洲排名为前 3 位的联赛，其第 7 名和第 8 名可参加世俱杯比赛；联赛欧洲排名 4～6 的联赛，其第 6 名和第 7 名可参加世俱杯比赛

◆6 大联赛欧洲排名在每个赛季开始之前公布，由联赛的综合实力决定

◆根据各大联赛的排名情况，最终奖金会略有浮动

画面解说



1.主要指令区
2.日期指示
3.目前资金
4.滚动情报(包含今日天气情况，邮件数量、竞争对手成绩等信息)
5.mail 提醒(黄色为有未读邮件)
6.快捷键操作一览

主指令一览

场所	指令	解说
クラブハウス俱乐部		
共通	练习	前往训练场，可执行训练指令，并调整球队战术设定
	スカウティング	球探指示，可进行球员转会交易
	クラブ人事	球会人事操作，可进行更换教练、球探，更改契约等操作
	话しかける	和球员或教练谈话，了解他们的不满情绪
	ユース	青年队练习内容设定，查看年轻球员评价
マイルームMY ROOM		
日程进行	メール	查看电子邮件，邮件共可保留 50 封，多余的自动删除
	新闻	查看新闻记事，包括比赛结果，选手转会情报等
	情报	查看各俱乐部情报，成绩和各个大会比赛详情
	オプション	存盘及调节游戏中的设定
オフィースOFFICE		
进入下一个日程阶段(同时自动实行训练)	经理部	查看月末收支预测、年间运营计划、广告赞助和电视转播情报
	设施管理部	进行球场，俱乐部，练习场的改建和新建
	营业部	开发、制作、贩卖俱乐部周边产品，设立海外处点
	广报部	确认比赛时间表，听取球迷意见

训练场画面

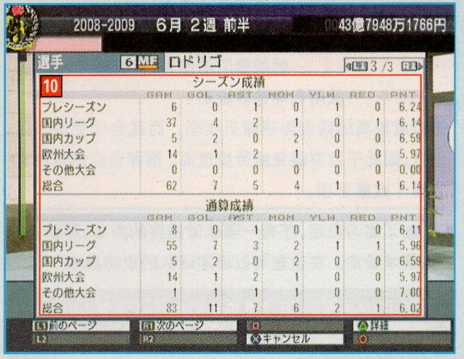
1.主要指令区
2.当月练习安排一览
3.自动修养设定
4.球队战术一览，具体参见球队战术设定解说
5.主力球员及阵型一览
6.替补球员一览

注：L1R1 可切换球员显示状态，L2 为连携显示，R2 为球队总合实力显示

主指令一览

指令	解说
监督练习	球队全体练习，以月为单位设定，是球队最主要的训练手段
コ-チ练习	助理教练单独辅导练习，练习的项目和全体练习有所不同
修养设定	自动修养设定，临时修养设定
チ-ム诊断	查看关于球队和个人的训练建议
チ-ム战术设定	设定球队战术
练习实行	练习开始，同时可以查看训练效果。

球员能力画面



1.球员场上位置示意

2.球员基础信息：TEAM 球员所在球队；NATIONAL 球员国籍；DATA 球员基本信息；プレミアディビジョン球员参赛成绩，ゲ－ム数（参赛场次）、评价点（平均评价得分）、ゴ－ル数（进球数）、アシスト数（助攻数）、累计カ－ド数（累积黄牌数量）

3.球员 STYLE（技术特点）

4.CONDITION 球员状态评价（可以参考能力栏中的 CND 一项）

5.球员能力栏

6.球员战术融合度（ポリシ－）

7.球员契约情报

8.特记事项，球员不满情报

9.球员能力及成长说明

10.球员成绩一览

球员能力解说（非守门员）

SPD 速度	PAS 传球
PHY 身体	FK 任意球
STM 耐力	HED 头球
MNT 精神安定度	CUT 断球
SPT 配合意识、视野	MRK 人盯人
SYS 阵型理解度	TRD 积蓄疲劳度
TAC 战术理解度	CND 球员状态
DBL 盘带	MTV 求胜欲望
SHT 射门	FIT 球队战术融合度

球员能力解说（守门员）

SPD 速度	HGH 高球处理
PHY 身体	DSH 出击
STM 耐力	FED 大脚长传精度
MNT 精神安定度	RSP 反应
SPT 配合意识、视野	JMP 弹跳
SYS 阵型理解度	TRD 积蓄疲劳度
TAC 战术理解度	CND 球员状态
SAV 扑救技术	MTV 求胜欲望
CTH 接球技术	FIT 球队战术融合度

球员评价一览（从高至低）

◇神の领域へ到达している选手
◇世界でも屈指の实力を备える选手
◇世界レベルでも战える实力を持った选手
◇世界でも十分通用する力を持っている选手
◇かなり高い实力を持っている选手
◇一般レベルの能力を备えている选手
◇あと一步物足りない印象を受ける选手
◇能力的に足りない点が多い选手

教练及教练能力画面

1.教练得意指导位置

2.基础信息：NATIONAL（国籍）、得意フォ－メ－ション（擅长阵型）、选手起用方针（喜欢使用的球员类型）、试合进行方针（比赛临场指挥方针）、育成方针（训练方针）、休养方针、世代别指导（擅长指导的年龄区域）

3.攻击パタ－ン：教练固有攻击战术

4.教练能力栏

5.特殊练习一览

6.教练ポリシ－

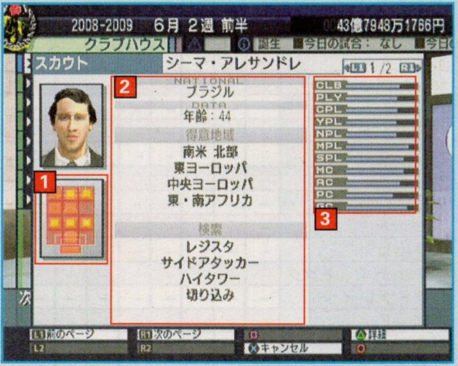
教练能力解说

FVR 攻击战术指导力	CMP 不满调解能力
REL 连携指导力	POP 教练人望（可降低球员不满）
FK 任意球指导力	MKK 球员能力鉴定
ABL 球员能力发掘力	FAT 速攻指导力
AD 攻防意识指导力	PSS 短传渗透指导力
CEN 中央适应指导力	SAT 边路进攻指导力
SDE 边路适应指导力	CAT 中路进攻指导力
MTV 激励球员能力	OFF 造越位指导力
PHC 球员身体状态调整能力	PRS 区域逼抢指导力

助理教练能力解说

AC 教练	SPD 速度指导力
DBL 盘带指导力	PHY 身体能力指导力
SHT 射门指导力	STM 耐力指导力
PAS 传球指导力	MNT 精神指导力
HED 头球指导力	GC 教练
CUT 断球指导力	SAV 扑救指导力
MRK 人盯人指导力	DSH 出击指导力
PC 教练	

球探能力画面



1.球探擅长发掘球员位置　2.基础信息：NATIONAL（国籍）、得意地域（擅长寻找或交易球员的地方）、检索（球探

拥有的特殊检索能力，也就是球员技术特点 STYLE，球探可检索拥有该特点的球员）

3.球探能力栏

CLB 与球队交涉能力	PLY 与球员交涉能力
CPL 现役球员探索能力	
YPL 年轻球员（青年队预选）探索能力	
NPL 年轻型球员（一线队球员年龄）探索能力	
MPL 壮年型球员探索能力	
SPL 经验丰富的大龄球员探索能力	
MC 主教练探索能力	AC 助理教练探索能力
PC 体能教练探索能力	GC 守门员教练探索能力

球员位置简称一览

GK：守门员　SM：边中场
SB：边后卫　OM：前腰
CB：中后卫　WG：边锋
WB：边路走廊型选手　FW：前锋
DM：后腰

（SB、WB、SM、WG 分为 L 左 &R 右两种）

クラブハウス俱乐部指令

クラブハウス指令包括练习、スカウティング、クラブ人事、话しかける、ユ－ス这五项，下面分别进行解说。

练习

练习中的主要指令介绍在前面已经解说过了，下面就来看一下监督练习的具体项目和效果

システム：阵型理解度练习
ダイレクトプレイ：一脚传球攻击战术练习
ポゼッション：短传渗透攻击战术练习
センター－アタック：中路进攻战术练习
サイドアタック：边路进攻战术练习
攻击パタ－ン：教练固有战术练习
プレッシング：区域逼抢防守练习
カバ－リング：防守及协防练习
オフサイドトラップ：造越位练习
スピ－ド：奔跑能力强化练习
パワ－：力量强化练习
スタミナ：耐力强化练习
红白战：分组实战练习
连携：连携练习
セットプレイ：定位球战术练习
コンディショニング：状态调整

监督练习效果一览

练内习容 \ 效果	技巧系													身体系				精神系					位置适应									战术						疲劳度
	盘带	射门	短传	长传	头球	技巧	铲球	断球	人盯人	任意球	守门	高球处理	出击	奔跑	反应	耐力	身体	统率	攻击意识	防守意识	配合意识	视野	GK适应性	CB适应性	SB适应性	WB适应性	DM适应性	OM适应性	SM适应性	WG适应性	FW适应性	速攻	短传渗透	边路进攻	中路进攻	造越位	逼抢	
システム	阵型理解度大幅上升，技巧系、身体系、精神系小上升，位置适应、战术上升																																					小
ダイレクトプレイ	–	A	C	D	B	E	–	–	–	–	–	–	–	–	B	–	–	–	B	–	–	–	–	–	E	E	E	D	D	D	D	★	–	–	–	–	–	小
ポゼッション	A	E	D	D	–	B	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	B	–	D	–	–	–	E	E	E	D	D	D	D	–	★	–	–	–	–	小
センター－アタック	D	C	D	D	D	E	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	B	–	–	–	–	–	E	E	D	C	E	E	C	–	–	–	★	–	–	小
サイドアタック	D	C	D	B	D	E	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	B	–	–	–	–	–	E	D	E	E	D	D	E	–	–	★	–	–	–	小
攻击パタ－ン	攻击战术理解度大幅上升，技巧系、精神系能力值上升																																					小
プレッシング	–	–	–	–	–	–	C	B	B	D	D	D	D	–	–	B	–	C	–	B	B	B	E	D	D	D	D	E	E	–	–	–	–	–	–	–	★	小
カバ－リング	–	–	–	–	–	–	B	C	C	D	D	D	D	–	B	–	–	–	–	B	S	–	E	C	C	D	C	E	E	–	–	–	–	–	–	S	S	小
オフサイドトラップ	–	–	–	–	–	–	C	B	C	D	D	D	D	D	C	–	–	C	–	B	D	B	E	C	E	E	E	–	–	–	–	–	–	–	–	★	–	小
スピ－ド	E	E	–	–	–	–	D	D	D	–	D	–	C	★	S	D	D	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	D	–	–	–	–	–	中
パワ－	–	–	–	–	D	E	B	D	D	–	–	C	–	C	D	D	S	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	中
スタミナ	E	E	E	E	E	E	E	E	E	–	E	E	E	C	A	★	A	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	中
红白战	全能力上升，成长度约为比赛的 50%																																					中
连携	全员连携上升																																					小
セットプレイ	–	C	E	C	B	E	–	E	B	S	C	C	C	E	D	–	E	–	D	D	D	D	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	中
コンディショニング	全员状态调整																																					–
临时休养 / 休养	全员疲劳回复																																					

效果由高至低：★→S→A→B→C→D→E

コ－チ基础练习效果一览

练内习容 \ 效果	技巧系													身体系				精神系					疲劳度
	盘带	射门	短传	长传	头球	技巧	铲球	断球	人盯人	任意球	守门	高球处理	出击	奔跑	反应	耐力	身体	统率	攻击意识	防守意识	配合意识	视野	
シュ－ト	–	A	–	–	E	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	大
パス	–	–	B	C	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	大
ドリブル	A	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	大
セットプレイ（攻）	–	–	–	B	–	–	–	–	–	A	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	大
タックル	–	–	–	–	–	–	S	–	–	–	–	–	–	–	C	–	–	–	–	–	–	–	大
パスカット	–	–	–	–	–	–	–	A	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	大
カバ－リング	–	–	–	–	–	–	–	B	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	B	–	大
セットプレイ（守）	–	–	–	–	C	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	C	–	–	–	–	–	大
セ－ブ	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	A	–	–	–	C	–	–	–	–	–	–	C	大
キャッチ	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	A	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	大
飞び出し	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	A	C	–	–	–	–	–	–	–	–	大
ペナルティ－キック	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	C	–	–	–	A	–	–	–	–	–	–	–	大
セットプレイ	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	A	–	–	–	–	–	B	–	–	–	–	大
スピ－ド	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	B	C	–	–	–	–	–	–	–	大
パワ－	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	B	–	–	–	–	–	大
スタミナ	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	★	–	–	–	–	–	–	大
レスポンス	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	D	S	–	–	–	–	–	–	–	大
ボディ－バランス	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	A	–	–	–	–	–	大

再来看看コ－チ练习的项目和效果

コ－チにお任せ（委任助理教练自行安排）
长所を伸ばす：根据球员特点进行特长练习
平均的に：进行平均的练习
短所を补足：针对球员弱点进行练习
助理教练（AC）基础练习
シュ－ト：射门能力练习
パス：传球练习
ドリブル：盘带练习
セットプレイ（攻）：定位球练习
タックル：铲球练习
パスカット：断球练习
カバ－リング：协防练习
セットプレイ（守）：定位球防守练习
体能教练（PC）基础练习
スピ－ド：速度强化
パワ－：力量强化
スタミナ：耐力强化
レスポンス：反应速度强化
ボディ－バランス：身体平衡性强化
コンディションアップ：状态调整
モチベ－ションアップ：胜利欲望调整
守门员教练（GC）基础练习
セ－ブ：扑救练习
キャッチ：接球练习
飞び出し：出击练习
ペナルティ－キック：扑点球练习
セットプレイ：任意球防守练习

除了基础练习，大部分助理教练还拥有“特殊练习”能力，特殊练习是比基础练习更加具有针对性，且训练效果更好的练习手段，在选择助理教练的时候除了察看他的能力值以外，还要多留意他所拥有的特殊练习能力。

休养设定中包括チ－ム临时休养（全队临时休养）、个人临时休养和自动休养 3 项，其中自动休养又有如下 4 个设置
疲れたらすぐ休む：轻度疲劳就休养
ほどほどで休む：中度疲劳就休养
限界まで练习する：挑战极限的练习，重度疲劳才休养
设定しない：关闭自动休养设定
疲劳度较高的话会影响球员状态，而且会令受伤几率上升，因此千万要避免疲劳度过高。推荐自动休养设定为第 1 或第 2 项。

除了练习设定，还有一项非常重要的指令，那就是チ－ム战术设定。在这里可以设定球队的攻防战术。

■选手配置 调整主力阵容人员配置和替补球员

■フォーメーション 改变阵型。其中ポジションエディット一项还可以微调场上球员的位置。这点是本次球会中新增的设定，和实况足球和 CM 中的设定相似，通过调整球员的位置，可以构筑更加适合玩家风格的原创阵型。另外，调整球员的位置还能够增加球员的连携关系。

将右边中场球员向右稍微移动一点距离，右侧前锋和右边后卫之间就多了一条连携线。

■チーム战术 球队整体战术设定。这里的设定会缩小显示在画面下方的球队战术示意图上。

攻击意识设定，ATT 为攻击，DFF 为防守

攻击速度设定，FAS 为快速，POS 为传递渗透

攻击类型设定，SID 为边路进攻，CEN 为中路进攻

边路倾向设定，R 为右边，L 为左边

区域逼抢设定：PRE 为积极逼抢，FRE 为放弃逼抢

造越位频度设定，OFF 为积极造越位，MAN 为阵地防守

逼抢区域设定，HI 为扩大高位区域逼抢，LOW 为缩小逼抢

攻击パターン为选择比赛时所使用的教练固有战术，比赛中只能发动 3 种战术，而有些教练拥有的固有战术超过 3 种，这时就应该把要使用的战术安排到 3 项里面来。

教练固有战术随机发动，发动时足球运行路线会带有残像。不过发动战术并不代表可以破门得分，而只是采用了一种攻击手段而已，最终能否攻破对方球门，还要看球队的实力和连携能力。事实证明游戏初期发动战术的得分几率相当低，甚至还有可能出现球员单刀突入时突然发动战术把球回传的这种荒唐的场面。要想令战术发动成功率上升，需要在练习时有针对性的对该战术进行锻炼 。

■役割设定 调整球员技术类型，定位球主罚人选和场上队长

プレイスタイル变更：球员技术类型调整，需要根据球队的阵型和打法开启合适的技术类型。比如边路进攻式战术，边中场和边后卫就应该サイドアタッカ－或切り入み特技，前锋应该开启ポストプレイヤ－特技。当然，能否开启相应的特技，要看该球员是否拥有这项特技，部分强力球员可能同时拥有数个特技，这时就应该好好选择一番了。另外，如果不是符合当前战术打法的特技，建议不要开启，否则有可能起到相反的效果。

キッカ－变更：改变定位球主罚球员。在选择球员的时候会出现相应的评价，根据评价高低来选择吧。

ゲ－ムキャプテン变更：改变场上队长，一般只在队长没有上场的情况下用这个指定临时队长。

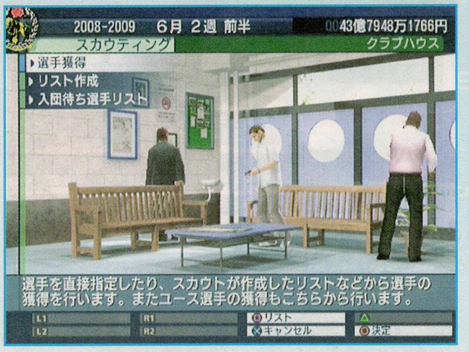
■ゲ－ムプラン 设定比赛时的自动战术安排。首先设定战术发动时间，包括"15、30、下半场开始、60、70、80、加时赛开始"这 7 项；然后设定比分差，包括"无视比分、平分、领先 1 分以上、领先 2 分以上、领先 3 分以上、落后 1 分、落后 2 分、落后 3 分以上"这 8 项；最后设定需要执行的操作，包括替换球员和改变球队战术设定两个方面。举例说明，"70 分，全て、スタイルB"的含义为，70 分钟时，不论场上比分为多少，球队战术改变为スタイルB。除了可以自己设定战术安排之外，还可以委托给教练（选择"监督に任せる"），这样在比赛时就将有教练全权决定战术和人员安排了。

■スタイル 球队战术切换。游戏中可以保存 3 种阵型战术打法，分别对应スタイルABC，在这里可以进行切换。另外，这里还有一个"简易スタイル设定"选项，里面有不少常见战术打法可供选择。

■监督に任せる 由监督自行设定球队阵容及战术，可以在监督设定的基础上进行微调。

■情报を见る 在比赛之前可以选择"对战相手情报"察看对手的实力和球员情况。"ポリシ－确认"是查看球队当前战术打法适应度，ポリシ－是本作新增加的一个设定，非常重要，因此在后面单独解说。

スカウティング



スカウティング是控制球探进行球员交易的地方，它包括以下 3 项指令。

■选手获得 选定球员进行转会交易，包括如下 5 个指令

□调查依赖：直接指定某个球员进行转会交易。首先要设定"スカウト"，即进行这项交易的球探；然后选择"地域"，指定交易俱乐部所在国家，然后选择相应的俱乐部和球员，最后用"送信"发出交易申请。

□选手检索：根据指定的条件搜索目前的球员，可搜索条件包括"选手名""国籍""世代（年龄）""ポジション（位置）""EU 枠（是否欧盟球员）""残り契约年数（剩余合同期限）"。搜索到合适球员之后，可以发出转会申请。

□选手リスト：在球探现在寻找到的球员列表中选择合适的球员进行交易，注意必须选择ポジション察看，才能看到目前的球员列表。

□移籍リスト：从当前挂牌转会或自由转会球员名单中选择合适的球员进行交易。具体操作方法和选手リスト中相同。移籍リスト每个赛季开始时都会更新，注意察看。

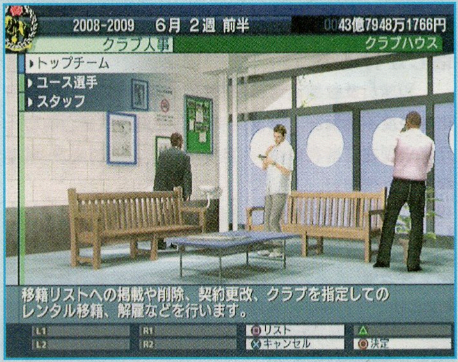
□ユ－ス选手リスト：从当前年轻球员名单中选择合适的球员加入青年队。注意，年轻球员加入并不需要转会费。

■リスト作成 委派球探寻找世界各地球员或教练资料，共有 4 类。"选手リスト作成（球员转会资料）""ユ－ス选手リスト作成（年轻球员资料）""监督リスト作成（监督资料）""コ－チリスト（助理教练资料）"。

■入团待ち选手リスト 察看已经签订转会协议，但暂时还没有到俱乐部报到的球员资料。

クラブ人事

进行球员转会放出，提拔年轻球员到一线队，以及更改教练班组的地方，包括以下 3 项指令。



■トップチ－ム 一线队管理，包括下面 4 个指令。

□移籍リスト掲载：将指定球员放入转会名单中，其他俱乐部可以根据报出的转会费来签下本队的球员。转会费的多少不能自己指定，一般来说球员越年轻，能力越高，转会费也越高。在游戏初期，将上不了场的替补球员交易出去，是一个赚钱的好办法。

□契约更改：和球员签订新的合同，在球员合同剩余 1 年的时候，务必和他签订新的合同，否则就有可能被其他球队以零转会费签走。当然，我们也可以利用这点免费签下其他球队的球员。另外，对于那些年轻强力球员，也要尽早签订长期合同，以免几年之后该球员年薪上扬太多。

□指定レンタル移籍：球员指定租借合约。本作中取消了

留学设定(和以前的J联赛不同,大家现在都是世界顶级俱乐部了,还能到哪去留学?),改为用指定租借代替留学的作用。指定租借就是选择我方一名球员,安排到其他俱乐部去打一个赛季的比赛,工资依然由我方支付,主要目的是锻炼球员。这种做法在真实俱乐部中十分常见,比如曼联将董方卓送到比利时安特卫普队锻炼。指定租借的球员要到翌年5月末联赛结束的时候才会返回,如果租借的俱乐部实力很强(世界排名高),而该球员去了又能打上主力,则能力会有很大的成长!通常情况,我们都会安排有潜力的年轻球员租借出去锻炼,注意一次最多只能有5名球员指定租借。一开始可以租借的俱乐部比较少,随着自己球队成绩的提高和签订新的广告合约,会有越来越多的球队可以租借,尽量选择那些实力不俗,战术打法正好和该球员技术特点相同的球队吧。

参赛 & 指定租借成长效果一览

位置 \ 能力成长	技巧系													身体系				精神系					位置适应									战术						
	盘带	射门	短传	长传	头球	技巧	铲球	断球	人盯人	任意球	守门	高球处理	出击	速度	反应	耐力	身体	统率	攻击意识	防守意识	配合意识	视野	GK适应性	CB适应性	SB适应性	WB适应性	DM适应性	OM适应性	SM适应性	WG适应性	FW适应性	速攻	短传渗透	边路进攻	中路进攻	造越位	逼抢	阵型理解度
GK	E	E	C	–	E	D	C	C	D	E	A	A	A	D	A	C	A	B	–	A	A	A	A	–	–	–	–	–	–	–	–	选定的战术适应性为B						选择的阵型理解度为A
SB	C	D	C	B	B	D	B	B	B	D	–	–	–	C	B	B	B	C	D	B	A	A	–	–	A	–	–	–	–	–	–							
CB	D	C	C	E	A	D	A	A	A	E	–	–	–	D	A	C	A	B	E	B	A	A	–	A	–	–	–	–	–	–	–							
WB	B	D	B	B	C	C	B	B	C	C	–	–	–	B	B	B	C	C	C	C	A	A	–	–	–	A	–	–	–	–	–							
DMF	C	C	B	C	C	C	B	B	B	D	–	–	–	C	B	A	B	C	D	C	A	A	–	–	–	–	A	–	–	–	–							
SM	B	C	B	A	D	B	D	D	D	B	–	–	–	B	C	B	C	C	B	D	A	A	–	–	–	–	–	–	A	–	–							
OM	B	B	B	C	C	B	D	D	D	A	–	–	–	B	B	B	C	C	B	D	A	A	–	–	–	–	–	A	–	–	–							
WG	A	B	B	B	B	B	E	E	E	C	–	–	–	A	C	B	C	C	A	E	A	A	–	–	–	–	–	–	–	A	–							
FW	B	A	D	B	B	A	E	E	E	C	–	–	–	B	B	C	B	C	A	–	A	A	–	–	–	–	–	–	–	–	A							

□解雇:开除球员

■ユ－ス选手 青年队管理,主要包括"トップ升格(提拔青年队队员升到一线队)"和"解雇"两个项指令。

■スタッフ 教练班组及球探变更

□监督コ－チ变更:主教练及助理教练变更

□スカウト变更:球探变更

□ユ－ス监督变更:更改青年队教练(YM)。青年队教练人选是从当前所有助理教练中选择,注意在选择的时候察看助理教练"世代别指导"一项,最好是20岁以下或"ユ－ス",另外助理教练的能力也会影响青年队球员能力成长,务必慎重选择。

□コ－チ升格:从当前替补教练中选择一人任命为主教练(M),任命之后前任主教练被解雇。注意助理教练升格为主教练时能力会相应发生变化,一定要注意察看。另外,升任主教练之后还需要再补充一名助理教练。

话しかける

和球员及教练谈话,了解他们的想法和不满情况,可化解轻度不满情况。通常持有不满意见的球员会有较大几率出现在谈话名单中,一旦发现球员不满的状况,就要尽早想办法应对。

球员不满对应方法

球员或教练不满大致可分为下面几类:年薪不满、人际关系不满、战术不满、球队成绩不满、俱乐部设施不满。

对于年薪不满的球员可以通过契约更改和他签订更高年薪的合同。

对于人际关系不满的球员,需要把他讨厌的球员或者是他本人送出球队(开除,或者指定租借),这是最根本的解决方法。如果球员都比较重要,则可以考虑采用怀柔手段——在プロモ－ション活动中召开"亲交会",可以有效消除由于人际关系造成的不满情况,不过过一段时间之后这种不满还会再次爆发。

对于战术不满的球员,多半是因为无法上场而造成的(试合出场数不满),对于这种情况最简单的方法就是"每5场比赛安排他在合适的位置出场1次",注意这里的合适位置是指该球员擅长的位置,另外也不用安排他打首发,只要替补出场也可以满足要求。

对于球队成绩不满的球员,只要努力提高球队的成绩,自然就能化解。

对于俱乐部设施不满的球员同样只要强化俱乐部的基础设施就可以了。

当球员不满积累到一定程度时,会出现"约束"事件。球员会主动找你谈话,提出相关要求,如果你答应他的要求,并在约定的期限内完成(比如约定在10月2周之前安排他上场比赛,或者将某个球员放到转会名单中),就能消除不满,反之则会令该球员不满爆发。

球员强烈不满的时候会影响球员的状态及能力,更令人头疼的是很难和他签订新的合同,因此一定要好好处理球员不满。本作中球员不满可以直接在球员能力中察看到,非常方便。请养成每个月察看一次球员能力的习惯吧。

ユ－ス

青年队管理方针和察看年轻球员评价

■练习设定 "基本练习"为全队共通练习设定,建议初期以身体和基础技术为主锻炼。"特别练习"为针对个别球员的强化练习,包括FW、MF、DF、GK和身体练习5个方面,另外,青年队教练如果拥有特殊练习手段,也可以在这里进行选择。"监督に任せる"为委派教练自行安排训练内容。

■评价 "选手成长诊断"为针对每个球员的训练建议。"选手成长预想图"可以查看每个球员预期成长的最大值,从这里可以直观的看出该球员潜力的高低。另外,在选定球员之后,下方的信息栏还会给出球员的评价,评价从高到低依次为:

◇世界最高峰の选手の予感です。10年に一人の逸才ですね!!(预感会成为世界最强球员,10年难得一见的天才!)

◇すばらしい选手ですね。すごい可能性を感じます!(非常优秀的选手,会成为十分厉害的球员!)

◇いい选手ですね。期待しましょう。(很好的选手,十分令人期待的成长)

◇そこそこの选手のようです。よく成长するようですよ。(比较优秀的球员,成长很不错)

◇一般的な选手のようです。ある程度、成长するようですね。(一般的球员,有一定程度的成长)

◇特征のない选手ですね。少し成长するようですね。(没有特点的球员,稍微会成长一些)

◇ダメな选手ですね。微妙ですが成长するようですね。(完全不能行的球员,成长很低)

◇どうしようもない选手ですね。全然成长が见られないでしょう。(亲娘耶,影响仕途的球员,完全看不到希望)

需要注意的是,教练对球员的评价并不一定准确,特别在教练水平不高的情况下,往往会做出错误的判断,只有高水平的教练其评价才值得信任。笔者最早的青年队教练曾经对贝肯鲍尔的评价是"比较优秀的球员",令人大跌眼镜。

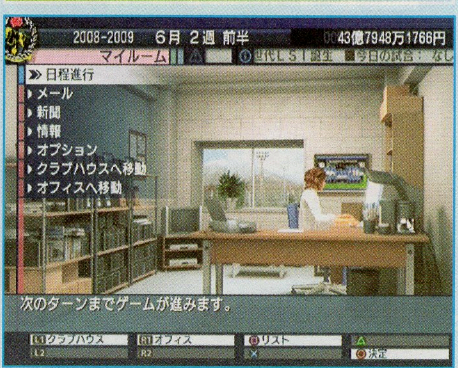
オフィスへ移动

移动到 OFFICE

マイル－ムへ移动

移动到 MY ROOM

マイル－ム MY ROOM 指令



メ－ル

查看邮件情报,重要邮件会自动显示出来,非重要邮件则要到这里来手动查看。邮件按照类型分为以下几类:

■未读:所有没有查看的邮件

■**クラブハウス**:俱乐部邮件,主要是人事方面邮件通知

■**经理部**:经理部邮件,主要是广告契约方面的邮件

■**施设管理部**:设施管理方面的邮件

■**营业部**:营业部邮件,主要包括周边商品贩卖和与其他俱乐部之间的关系,如新增可租借地等

■**广报部**:广报部邮件,球迷方面的信息和举办各种活动的信息

■**その他**:其他方面邮件,如新闻采访,连胜庆贺等

新闻

查看新闻记事,バックナンバ-为以前的旧新闻

情报

可在这里查看各种情报,共分为下面四类:

■**クラブ情报**:查看自己俱乐部或其他俱乐部情报,注意在查看其他俱乐部球员时按○键就可委托球探调查该球员。

■**大会情报**:查看世界各地联赛和洲际比赛的情报

■**ランキング**:"欧洲リ-グランク(欧洲联赛排行榜)""世界代表ランク(国家队排行榜)""世界クラブランク(世界俱乐部排行榜)"

■**トロフィ-**:俱乐部获得奖杯一览

オプション

游戏设定调整,依次为:

■**セ-ブ**:储存纪录

■**对战デ-タ作成**:将当前俱乐部状态作成对战纪录,可在"VS MODE"中使用

■**设定**:包含5个选项

□ゲ-ム设定:试合中选手名表示(比赛时是否显示队员名字),试合中实况音声(比赛中是否开启解说),货币单位(￥日元,£英镑,€欧元),长さ/重さ单位(长度和重量单位,cm/kg厘米/公斤,ft/lbs英尺/磅)

□サウンド设定:サウンド(是否开启声音),オ-ディオ(选择音源模式,ステリオ立体声,モノラル单声道),BGM音量(背景音乐音量调节),システムSE音量(系统音效音量),BGM(选择背景音乐),SE(选择音效)

□试合中サウンド:欢声タイプ(欢呼声类型,ホ-ム主场型,アウェイ客场型,ノ-マル中立型),实况音量,应援音量,试合SE音量

□2D设定:スコア(比分显示),试合时间(时间显示),选手リスト(选手名单),チ-ム情报(球队情报),レ-ダ-(小地图显示)

□シ-ン设定:ゴ-ル后演出(进球后庆祝动作),ファウル后演出(犯规后显示,可查看是否掏牌和球员是否受伤),オフサイド后演出(越位后动作),选手交代演出(替换球员),ゴ-ルリプレイ(进球重放),オフサイドリプレイ(越位后重放),近距离ゴ-ルリプレイ(威胁射门重放)

■**インスト-ル**:外挂硬盘安装选项

■**ゲ-ムを终了**:游戏结束。注意,只能在这里选择退出游戏,选择之后,第一个问题是询问是否存盘(はい存,いいえ不存),第二问题询问是否确定不存盘就返回标题画面,第三个问题询问是否确定要结束。

クラブハウスへ移动

移动到俱乐部

オフィスへ移动

移动到OFFICE

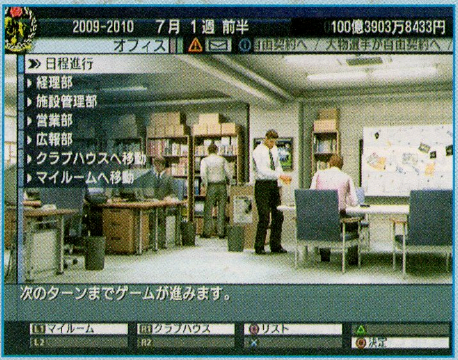
オフィス OFFICE指令

经理部

负责俱乐部经营相关的操作,包括俱乐部收支报告,广告和TV赞助,年度运营计划确认等。

■**经营情报**:本月收支预测,可以在这里查看当月俱乐部财政情况。

■**スポンサ-情报**:查看目前签约广告情报,主要是用来



确认各种特典及契约条件

■**TV局情报**:查看电视转播商情报

■**运营计划情报**:查看本赛季运营计划

施设管理部

主要负责球场、训练场和俱乐部的硬件建设

■**スタジアム**:球场改建和扩建

球场建设一览

设施名	条件	收容人数	费用	效果
中规模スタジアム	无	15000	15亿	球场可容纳人数增加
スタンドLv1	无	20000	4.4亿	球场可容纳人数增加
スタンドLv2	スタンドLv1修建后	25000	3亿	球场可容纳人数增加
屋根	スタンドLv2修建后	–	3亿	雨天观众到场数增加
照明	屋根修建之后	–	1亿	观众到场数增加
1阶席アドバタイズ	无	–	1亿	可签约广告商数量增加
2阶席アドバタイズ	1阶席アドバタイズ修建后	–	1亿	可签约广告商数量增加
大规模スタジアム	中规模スタジアム修建后	30000	35亿	球场可容纳人数增加
スタンドLv1	无	35000	5亿	球场可容纳人数增加
スタンドLv2	スタンドLv1修建后	40000	4.3亿	球场可容纳人数增加
屋根	スタンドLv2修建后	–	2亿	雨天观众到场数增加
照明	屋根修建之后	–	2亿	观众到场数增加
オ-ロラビジョン	屋根修建之后	–	5亿	暂时不明
3阶席アドバタイズ	大规模スタジアム修建后	–	3亿	可签约广告商数量增加
电动式看板	3阶席アドバタイズ修建后	–	4亿	可签约广告商数量增加
液晶式看板	电动式看板修建后	–	8亿	可签约广告商数量增加
メガスタジアム	大规模スタジアム修建后	50000	65亿	球场可容纳人数增加
スタンドLv1	无	55000	8.6亿	球场可容纳人数增加
スタンドLv2	スタンドLv1修建后	60000	14.4亿	球场可容纳人数增加
屋根	スタンドLv2修建后	–	20亿	雨天观众到场数增加
照明	屋根修建后	–	4亿	观众到场数增加
オ-ロラビジョン	屋根修建后	–	5亿	暂时不明
4阶席アドバタイズ	メガスタジアム修建后	–	3亿	可签约广告商数量增加
スペシャルスタジアム	无	110000	200亿	球场可容纳人数增加

备注

◆球场建设费用和当年"景气"情况有关,好况会上浮10%,大好况上浮25%,不况和大不况则降低

◆如果所在城市降水量比较大就需要尽早修建"屋根",否则下雨天会损失近一半的票房

◆アドバタイズ和看板是用于广告投放的,直接关系赛季开始时可以签约的付广告赞助商数量,务必在赛季末修建

球场设施一览

设施名	条件	建筑费用	必须经过年数	效果
卖店	无	8000万	–	收入增加(小)
グッズショップ	无	1.5亿	3	商品卖出收入增加(小)
インフォメ-ションセンタ-	中规模スタジアム建成	5000万	–	观众人数增加(小)
ファ-ストフ-ド店	中规模スタジアム建成	1亿	–	收入增加(中)
VIPル-ム	中规模スタジアム建成	3.5亿	2	广告赞助商出现增多
レストラン	中规模スタジアム建成	3亿	5	收入增加(大)
クラブ纪念碑	中规模スタジアム建成	3000万	10	俱乐部等级上升
プ-ル	大规模スタジアム建成	3.2亿	2	收入增加(小)
バスタ-ミナル	大规模スタジアム建成	3亿	3	观众人数增加(中)

设施名	条件	建筑费用	必须经过年数	效果
驻车场	大规模スタジアム建成	2.5亿	3	观众人数增加（中）
スポ－ツジム	大规模スタジアム建成	4亿	4	收入增加（中）
クラブミュ－ジアム	大规模スタジアム建成	2.5亿	10	观众人数增加（中）
レンタルオフィス	メガスタジアム建成	4亿	–	收入增加（大）
医务室	メガスタジアム建成	5.5亿	–	受伤发生率降低
アミュ－ズメント施设	メガスタジアム建成	5亿	5	观众人数增加（大）
观光ホテル	メガスタジアム建成	33亿	13	不明

敷地一览

设施名	条件	可设置数量	费用	必须经过年数
敷地LV1	初期	3	–	–
敷地LV2	无	6	20亿	4
敷地LV3	敷地LV2建设后	10	40亿	8

注：本作中取消了定期整备训练场的设定，而是和训练场维持费用计算在一起了。

设施名	条件	建筑费用	必须经过年数	效果
练习场				
メイン练习场	初期	–	–	技巧系、阵型系练习效果上升
第2练习场	–	4亿	–	技巧系、阵型系练习效果上升
第3练习场	第2练习场建设后	6亿	2	技巧系、阵型系练习效果上升
ユ－ス练习场	–	6亿	2	技巧系、阵型系练习效果上升
照明				
メイン练习场	初期	2.2亿	–	技巧系练习效果上升
第2练习场	第2练习场建设后	2.2亿	–	技巧系练习效果上升
第3练习场	第3练习场建设后	2.2亿	2	技巧系练习效果上升
ユ－ス练习场	ユ－ス练习场建设后	2.2亿	2	技巧系练习效果上升
サ－キットコ－ス	敷地LV2以上	6亿	2	身体系练习效果上升
フットサルコ－ト	敷地LV2以上	6亿	2	精神系、连携系练习效果上升
屋内练习场	敷地LV2以上	15亿	4	练习效果不受天气影响

■クラブハウス：俱乐部相关设施

クラブハウス一览

设施名	条件	费用	可设置设施数	效果
クラブハウスLV1	初期	–	3	ユ－スハウスLV1，可设置设施1个
クラブハウスLV2	无	15亿	6	ユ－スハウスLV2，可设置设施2个
クラブハウスLV3	クラブハウスLV2，施设管理部LV3	30亿	9	ユ－スハウスLV3，可设置设施3个

オフィスOFFICE设施一览

设施名	条件	费用	可设置设施数	效果
经理部LV1	初期	–	–	–
经理部LV2	无	5000万	4	广告赞助商出现率增加
经理部LV3	经理部LV2建设后	1亿	6	广告赞助商出现率增加
施设管理部LV1	初期	–	–	–
施设管理部LV2	无	5000万	4	影响设施增加条件
施设管理部LV3	施设管理部LV2建设后	1亿	6	影响设施增加条件
营业部LV1	初期	–	–	–
营业部LV2	无	5000万	4	海外处点可设立6个
营业部LV2	营业部LV2建设后	1亿	6	海外处点可设立9个
广报部LV1	初期	–	–	–
广报部LV2	无	5000万	4	プロモ－ション活动种类增加
广报部LV3	广报部LV2建设后	1亿	6	プロモ－ション活动种类增加

小事件

青年队“黄金一代”

通常我们形容某个国家同一时代的优秀球员为黄金一代，在球会中同样存在这个称呼。当本队青年队球员素质达到一定程度以上之后，青年队教练就会向你报告——本届青年队云集了众多优秀球员，可以称他们为“黄金一代”

推销人员

有时候会有推销员上门推销自己的产品，比如这位就极力推荐一双“传说中”的守门员手套，并称其有特殊效果。购买之后，果然发现手套有着令人惊异的效果，这笔买卖值了！不过，要当心，这年头骗子可不少。

比赛临时收入

有时会会遇到在某场比赛时追加临时广告的情况，这就相当于“飞来横财”！不过要注意，有时候这种临时收入需要达成某些条件才能获得，比如取得比赛胜利等。

新特技习得

随着球员能力的提高，有可能会觉醒新的特技（STYLE），这时候主教练会发邮件通知。

クラブハウス设施一览

设施名	条件	费用	必须经过年数	效果
ウェイトトレ－ニングLv1	无	1亿	–	力量系能力成长度提高（小）
ウェイトトレ－ニングLv2	Lv1级建成后	2亿	4	力量系能力成长度提高（中）
ウェイトトレ－ニングLv3	Lv2级建成后，设施风格为身体系	3亿	5	力量系能力成长度提高（大）
ランニングマシ－ンLv1	无	1亿	3	速度系能力成长度提高（小）
ランニングマシ－ンLv2	Lv1级建成后	2亿	4	速度系能力成长度提高（中）
ランシングマシ－ンLv3	Lv2级建成后，设施风格为身体系	3亿	5	速度系能力成长度提高（大）
自主トレル－ムLv1	无	1亿	–	身体系全能力成长度提高（小）
自主トレル－ムLv2	Lv1级建成后	2亿	4	身体系全能力成长度提高（中）
自主トレル－ムLv3	Lv2级建成后，设施风格为身体系	3亿	5	身体系全能力成长度提高（大）
プ－ルLv1	クラブハウスLv3	4亿	2	耐力系练习效果上升，受伤回复缩短（小）
プ－ルLv2	プ－ルLv1建成后	5亿	5	耐力系练习效果上升，受伤回复缩短（中）
プ－ルLv3	プ－ルLv2建成后，设施风格为身体系	6亿	10	耐力系练习效果上升，受伤回复缩短（大）
ミ－ティングLv1	无	2亿	–	连携能力成长度提高（小）
ミ－ティングLv2	Lv1级建成后	2.7亿	3	连携能力成长度提高（中）
ミ－ティングLv3	Lv2级建成后，设施风格为战术系	3.3亿	7	连携能力成长度提高（大）
战术指导室Lv1	无	2亿	–	战术能力成长度提高（小）
战术指导室Lv2	Lv1级建成后	2.7亿	4	战术能力成长度提高（中）
战术指导室Lv3	Lv2级建成后，设施风格为战术系	3.3亿	7	战术能力成长度提高（大）
ビデオル－ムLv1	无	2亿	–	精神系能力成长度提高（小）
ビデオル－ムLv2	Lv1级建成后	2.7亿	4	精神系能力成长度提高（中）
ビデオル－ムLv3	Lv2级建成后，设施风格为战术系	3.3亿	7	精神系能力成长度提高（大）
デ－タ解析室Lv1	无	2亿	–	位置适应能力成长度提高（小）
デ－タ解析室Lv2	Lv1级建成后	2.7亿	4	位置适应能力成长度提高（中）
デ－タ解析室Lv3	Lv2级建成后，设施风格为战术系	3.3亿	7	位置适应能力成长度提高（大）
サウナLv1	无	2亿	–	练习疲劳（通常疲劳）减少（小）
サウナLv2	Lv1级建成后	4亿	4	练习疲劳（通常疲劳）减少（中）
サウナLv3	Lv2级建成后，设施风格为回复系	6亿	6	练习疲劳（通常疲劳）减少（大）
バ－Lv1	无	1亿	–	球员求胜欲望上升（小）
バ－Lv2	Lv1级建成后	2亿	4	球员求胜欲望上升（中）
バ－Lv3	Lv2级建成后，设施风格为回复系	3亿	6	球员求胜欲望上升（大）
マッサ－ジLv1	无	3亿	–	积蓄疲劳回复速度上升（小）
マッサ－ジLv2	Lv1级建成后	4亿	4	积蓄疲劳回复速度上升（中）
マッサ－ジLv3	Lv2级建成后，设施风格为回复系	5亿	5	积蓄疲劳回复速度上升（大）
医务室Lv1	无	4亿	–	受伤回复速度上升（小）
医务室Lv2	Lv1级建成后	5亿	4	受伤回复速度上升（中）
医务室Lv3	Lv2级建成后，设施风格为回复系	6亿	6	受伤回复速度上升（大）

ユ－スハウス设施一览

设施名	条件	费用	必须经过年数	效果
ウェイトトレ－ニングLv1	无	6500万	–	ユ－ス球员力量系能力成长度提高（小）
ウェイトトレ－ニングLv2	Lv1级建成后	1.3亿	4	ユ－ス球员力量系能力成长度提高（中）
ウェイトトレ－ニングLv3	Lv2级建成后，设施风格为身体系	2亿	5	ユ－ス球员力量系能力成长度提高（大）
自主トレル－ムLv1	无	8000万	–	ユ－ス球员身体系全能力成长度提高（小）
自主トレル－ムLv2	Lv1级建成后	1.5亿	4	ユ－ス球员身体系全能力成长度提高（中）
自主トレル－ムLv3	Lv2级建成后，设施风格为身体系	2亿	5	ユ－ス球员身体系全能力成长度提高（大）
ミ－ティングLv1	无	1.3亿	–	ユ－ス球员连携影响（小）

设施名	条件	费用	必须经过年数	效果
ミ－ティングLv2	Lv1 级建成后	2 亿	4	ユ－ス球员连携影响(中)
ミ－ティングLv3	Lv2 级建成后,设施风格为战术系	2.7 亿	5	ユ－ス球员连携影响(大)
勉强ル－ムLv1	无	6500 万	–	ユ－ス球员战术阵型系能力成长度提高(小)
勉强ル－ムLv2	Lv1 级建成后	1.3 亿	4	ユ－ス球员战术阵型系能力成长度提高(中)
勉强ル－ムLv3	Lv2 级建成后,设施风格为战术系	2.7 亿	5	ユ－ス球员战术阵型系能力成长度提高(大)
マッサ－ジLv1	无	2 亿	–	ユ－ス球员身体系能力成长度提高(小)
マッサ－ジLv2	Lv1 级建成后	2.7 亿	4	ユ－ス球员身体系能力成长度提高(中)
マッサ－ジLv3	Lv2 级建成后,设施风格为回复系	3.3 亿	5	ユ－ス球员身体系能力成长度提高(大)
医务室 Lv1	无	2.7 亿	–	ユ－ス球员身体系能力成长度提高(小)
医务室 Lv2	Lv1 级建成后	3.4 亿	4	ユ－ス球员身体系能力成长度提高(中)
医务室 Lv3	Lv2 级建成后,设施风格为回复系	4 亿	5	ユ－ス球员身体系能力成长度提高(大)

设施风格解说

设施风格是指当前俱乐部训练设施的擅长方面,达成设施风格的训练设施其练习效果会上升。除了这个有利因素,设施风格还关系着能否将训练设施提升至 LV3,要想将某训练设施提升至 LV3,必须达成相应的设施风格才可以。

◆クラブハウスLV2 设施风格达成条件

クラブハウス(俱乐部)和ユ－スハウス(青年队)建造同系列的设施 4 个以上,且该系列设施占全部设施比例的 51%以上。

◆クラブハウスLV3 设施风格达成条件

クラブハウス(俱乐部)和ユ－スハウス(青年队)建造同系列的设施 6 个以上,且该系列设施占全部设施比例的 51%以上。

战术系设施	身体系设施	回复系设施
ミ－ティングル－ム	ウエイトトレ－ニング	サウナ
战术指导室	ランニングマシ－ン	バ－
ビデオル－ム	自主トレル－ム	マッサ－ジル－ム
デ－タ解析室	プ－ル	医务室
勉强ル－ム		

举例说明

当前俱乐部等级为 LV2,共可以修建 7 个设施(6 个俱乐部,1 个青年队)。目前俱乐部修建了ウエイトトレ－ニング、ランニングマシ－ン、自主トレル－ム、サウナ、バ－、マッサ－ジル－ム,青年队修建了ウエイトトレ－ニング。当前的身体系设施共 4 个(俱乐部的ウエイトトレ－ニング、ランニングマシ－ン、自主トレル－ム和青年队的ウエイトトレ－ニング),占所有设施比例的 57%(4/7),因此满足设施风格达成条件,此时的设施风格为身体系,ウエイトトレ－ニング、ランニングマシ－ン、自主トレル－ム的训练效果会提高,而且还可以建设 LV3 级身体系设施。

同时建立 11 个 LV3 级设施

俱乐部 LV3 等级的时候最多可建立 12 个设施,只要按照一定方法,最多可以建设 11 个 LV3 设施和 1 个 LV2 设施,具体方法如下:

1.先选择建立系列 A 的 LV3 设施 2 个,其他设施全部撤除
2.再选择建系列 B 的 LV3 设施 3 个,其他设施撤除(不包括之前建的 2 个 LV3 设施)
3.最后可选择建立系列 C 的 LV3 设施 6 个,然后再建立任意一个青年队 LV2 设施

营业部

主要负责周边产品贩卖和海外处点管理

■グッズ贩卖

俱乐部周边商品制造和贩卖。商品的销售时期是 7 月到翌年 6 月的 1 年时间,年底结算时未卖出的商品会全部处理掉,因此在一开始决定生产数量时应该谨慎,初期千万不要生产太多,随着俱乐部人气的提高和球迷数量的增加,可以逐渐提高生产量。球场设施中的グッズショップ可以增加商品贩卖数量,应该配合修建。

当某件商品全部销售完毕之后,还可以追加生产并销售,不过一旦出现这种情况,在次年就不能再贩卖该商品了。同种类的商品,1 年内只能生产 1 次。初期一共只能销售 4 件商品,随着营业部等级的提升,可销售商品数量也会增加。营业部 LV2 可销售 8 件商品,营业部 LV3 可销售 12 件商品。商品的种类会随着时间经过和球队夺冠有所增加,但更加重要的增加手段是委托广告赞助商开发新商品,因为委托开发是完全免费的,只要成功的话就能出现新的商品,因此一定要记得委托开发操作。

某些商品的销售会受到季节影响,比如 Tシャツ(T 恤)在夏季销售量较大,冬季的话则几乎卖不动。还有一些商品是和球员相关的,比如该球员的球衣,如果该球员人气较高,则对应商品的贩卖数量也多。因此在选择这类商品的时候尽量挑选人气高的角色。另外,记得每年更改队服的样式,这样也有利于队服类商品的销售。

商品一览

分类	商品名	出现条件	广告商种类	季节相关	备注
旗类	クラブ公式旗	初期	–	×	–
	サポ－ト旗(小)	初期	–	×	–
	サポ－ト旗(大)	开发	アパレル	×	–
衣服类	半袖ユニフォ－ム(主场)	初期	–	○	选手相关
	半袖ユニフォ－ム(客场)	初期	–	○	选手相关
	长袖ユニフォ－ム(主场)	开发	アパレル ユニフォ－ムメ－カ－	○	选手相关
	长袖ユニフォ－ム(客场)	开发	アパレル ユニフォ－ムメ－カ－	○	选手相关
	TシャツA	初期	–	○	–
	TシャツB	开发	广告	○	–
	TシャツC	开发	广告	○	选手相关
	マフラ－A	初期	–	×	–
	マフラ－B	开发	石油	×	–
	マフラ－C	开发	石油	×	–
	バスロ－ブ	开发	石油	×	–
	スパイク	初期	–	×	–
	ジャ－ジ	开发	スポ－ツ用品	×	–
	トレ－ナ－	开发	スポ－ツ用品	○	–
衣服辅助品	手袋	开发	アパレル	○	–
	キャップ	开发	银行	×	–
	ネクタイ	开发	银行	×	–
	リュックサック	开发	百货店	×	–
	クラブバッグ	开发	百货店	×	–
	ユニフォ－ムクッション	开发	饮料	×	–
	腕时计	开发	时计	×	–
杂货类	ロゴ入りボ－ル	初期	–	×	–
	サイン入りボ－ル	开发	スポ－ツ用品	×	–
	选手フィギュア3 个	开发	ゴム制品	×	–
	监督フィギュア3 个	开发	ゴム制品	×	–
	选手カ－ド 10 枚	开发	印刷	×	–
	监督カ－ド 10 枚	开发	印刷	×	–
	マグカップ3 个	开发	家具	×	–
	システム手帐	开发	家具	×	–
	应援歌 CD	开发	文具、音响机器	×	–
	ペンセット	开发	文具、音响机器	×	–
	ライタ－·灰皿セット	开发	杂货	×	–
	オイルライタ－	开发	杂货	×	–
	ゲ－ム	开发	ゲ－ム	×	–
	DVD	开发	ゲ－ム	×	–
	ステッカ－10 枚	开发	印刷	×	–
	カレンダ－	开发	出版	×	–
	タオル	开发	饮料	×	–
	フォトフレ－ム	开发	フィルム	×	–
	ロゴ入り携带电话	开发	携带电话メ－カ－	×	–
	目覚まし时计	开发	时计	×	–
	财布	开发	革制品	×	–
	携带ストラップセット	初期	–	×	–
	イヤ－ブック	初期	–	×	–
	クマのぬいぐるみ	开发	テ－マパ－ク	×	–
纪念品	优生纪念旗	联赛优胜	–	×	第 2 年联赛时消除
	优胜纪念ユニフォ－ムA	联赛优胜	–	×	第 2 年联赛时消除,选手相关
	10 周年纪念アルバム	第 10 年	–	×	第 11 年时消除
	20 周年纪念アルバム	第 20 年	–	×	第 21 年时消除
	30 周年纪念アルバム	第 30 年	–	×	第 31 年时消除
	50 周年纪念アルバム	第 50 年	–	×	第 51 年时消除
	50 周年纪念ユニフォ－ム	第 50 年	–	×	第 51 年时消除,选手相关
	100 周年纪念アルバム	第 100 年	–	×	第 101 年时消除
	100 周年纪念ユニフォ－ム	第 100 年	–	×	第 101 年时消除,选手相关
其他	ロゴ入り飞行机	开发	航空关联	–	–

和前作相同，特定种类的商品组合在一起贩卖的话能有效提高销售额，目前已知的两种组合为“ロゴ入り携带电话＆携带ストラップセット”“选手カ－ドセット＆フオトフレ－ム”。

□グッズ贩卖：选择要生产的商品

□グッズ破弃：选择要处理的商品

□卖り上げデ－タ：查看商品销售情况

□スポンサ－に开发依赖：委托广告赞助商开发新商品

■海外处点

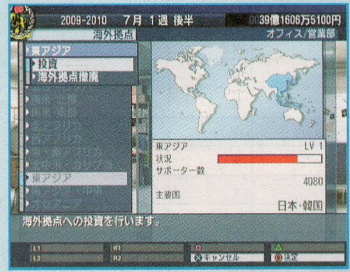
□海外处点设立：建立海外处点

□海外处点设定：管理海外处点，包括追加投资或废弃处点

海外处点是俱乐部在其他地区建立的分支机构，建立海外处点后可以增加该地区的球迷数量，提高球队周边商品的销售量，吸引更多广告赞助商加入。当俱乐部的海外处点满足一定条件之后，还可以和海外电视台签约，每年获得一笔价值不菲的电视转播费。另外，建立海外处点对于获得该地区优秀球员，和该地区优秀球队建立良好关系也有着非常重要的作用。当球队的运营进入正常轨道之后，就应该考虑开发海外处点，寻求更大的发展空间。

海外处点设立费用一览

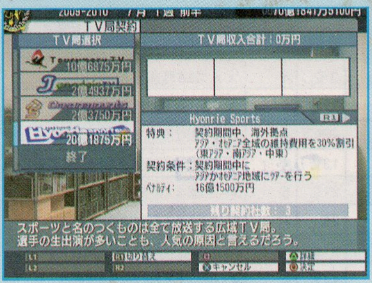
地区	设立费用
西ヨ－ロツパ(西欧)	5.5 亿
中央ヨ－ロツパ(中欧)	4.2 亿
东ヨ－ロツパ(东欧)	4.2 亿
北ヨ－ロツパ(北欧)	4.2 亿
南美北部(南美北部)	4.2 亿
南美南部(南美南部)	4.2 亿
北アフリカ(北非)	3.3 亿
西アフリカ(西非)	3.3 亿
东·南アフリカ(东、南非)	2.1 亿
北中米·カリブ海(中北美加勒比海)	3.3 亿
东アジア(东亚)	4.2 亿
南アジア·中东(南亚·中东)	2.1 亿
オセアニア(澳大利亚)	2.1 亿



初期只能建立 3 个海外处点，随着营业部等级的提高，可建立海外处点的数量也会增加。建立海外处点后，还需要定期给海外处点追加投资。在处点设定中可以看到处点的状况，红色的状况槽会逐渐减少，养成每 3 个月查看一次海外处点状况的习惯吧。当投资达到一定数量之后(填满红色状况槽)，海外处点会升级，升级后的海外处点效果会得到提升。海外处点最高为 LV4，注意升级之后的海外处点维持费用也会增加。初期建立海外处点建议选择有众多优秀球员且费用较低的非洲和南美等地。

TV 电视台一览

电视台名	地区	契约金	出现条件	契约条件
Mellockstick TV	西ヨ－ロツパ	多	西ヨ－ロツパ处点 LV2 以上	西ヨ－ロツパ海外远征(ツア－)
TVフィラニコス	中央ヨ－ロツパ	少	中央ヨ－ロツパ处点 LV1 以上	无
Martinixy TV	东ヨ－ロツパ	多	东ヨ－ロツパ处点 LV2 以上	东ヨ－ロツパ海外远征(ツア－)
Woodenihat TV	北ヨ－ロツパ	少	北ヨ－ロツパ处点 LV1 以上	无
ガリ－ドンTV	南米北部	多	南米北部处点 LV2 以上	有两个南米北部地区球员在队中
ノンデミックスTV	南米南部	少	南米南部处点 LV1 以上	无
ラクシノブルTV	北中米·カリブ海	多	北中米·カリブ海处点 LV2 以上	北中米·カリブ海海外远征(ツア－)
ESAF Taliesin TV	北アフリカ	少	北アフリカ处点 LV1 以上	无
TVフエ－ノス	西アフリカ	少	西アフリカ处点 LV1 以上	无
ミンゲンドムTV	东·南アフリカ	少	东·南アフリカ处点 LV1 以上	无
ツルマルTV	东アジア	多	东アジア处点 LV2 以上	东アジア海外远征(ツア－)
Jengdain TV	南アジア·中东	少	南アジア·中东处点 LV1 以上	无
Oceanmounts Sports	オセアニア	少	オセアニア处点 LV1 以上	无
ALLEuro Kingdom TV	全ヨ－ロツパ	极多	全ヨ－ロツパ处点 LV2 以上	ヨ－ロツパ地区海外远征(ツア－)
Hyonrie Sports	アジア·オセアニア	极多	アジア和オセアニア全处点 LV2 以上	アジア或オセアニア海外远征(ツア－)
TVティエラル－ン	广域	极多	北中米、南米全处点 LV2 以上	北中米或南米地区海外远征(ツア－)
AFCSP TV	广域	极多	アフリカ全处点 LV4	アフリカ地区海外远征(ツア－)
Gondwana Ocean TV	超广域	最多	除ヨ－ロツパ区域以外所有处点建立	南米、アフリカ或オセアニア地区海外远征(ツア－)
Laurasia Emperor TV	超广域	最多	ヨ－ロツパ、アジア、北中米全处点 LV4	ヨ－ロツパ、北中米·カリブ海或アジア地区海外远征(ツア－)



注：契约金会在一定范围内浮动，可签电视台最多 3 个，签订复数电视台的时候注意电视台的契约条件，以免违反。海外远征(ツア－)每年只有 7 月份可进行一次。

广报部

主要负责球迷俱乐部管理以及举办各种周边活动

■スケジュ－ル：日程确认

可以查看本赛季每月的日程安排，另外更重要的是可以组织各种周边活动(プロモ－ション活动)。

プロモ－ション活动一览

活动种类	费用	出现月份	出现条件	效果(成功时)
サツカ－スク－ル	1000 万	1、8 月	第 2 年以后	ユ－ス育成效果上升(效果小)
フツトサル大会	3000 万	全年	–	ユ－ス育成效果上升(效果中)
サツカ－フエスタ	3000 万	全年	–	ユ－ス育成效果上升(效果中)
ユ－ス育成支援	5000 万	1～8 月	–	ユ－ス育成效果上升(效果大)
地元に寄付	1 亿	全年	–	ユ－ス育成效果上升(效果大)
スポ－ツ振兴	2000 万	全年	–	ユ－ス育成效果上升(效果大)
广报战略会议	200 万	全年	广报部 LV2 以上	プロモ－ション事件发动
亲交会	1000 万	7 月以外	球员不满中的面谈约束	球员不满减少
ト－クショウ	500 万	7 月以外	国内俱乐部人气一定以上	主力选手人气上升(效果小)
选手ボランティア	500 万	7 月以外	–	俱乐部国内人气上升(效果小)
选手握手会	500 万	7 月以外	俱乐部人气一定以上	主力选手人气上升(效果小)
恳亲パ－ティ－	1000 万	7 月以外	第 3 年以后	俱乐部国内人气上升(效果中)
选手と一绪に旅行	500 万	7 月以外	国内俱乐部人气一定以上	俱乐部国内人气上升(效果中)
选手と一绪に食事会	500 万	7 月以外	国内俱乐部人气一定以上	主力选手人气上升(效果小)
选手广告塔	1000 万	7 月以外	国内俱乐部人气一定以上	主力选手人气上升(效果小)
选手一日グッズ卖り	1000 万	7 月以外	国内俱乐部人气一定以上	主力选手人气上升(效果小)
ト－ク&サイン会	500 万	7 月以外	国内俱乐部人气一定以上	主力选手人气上升(效果小)
サイン会	500 万	7 月以外	国内俱乐部人气一定以上	主力选手人气上升(效果中)
练习公开	500 万	7 月以外	国内俱乐部人气一定以上	俱乐部国内人气上升(效果中)
ファンとの集い	500 万	7 月以外	国内俱乐部人气一定以上	主力选手人气上升(效果中)
サポ－タ－とビラ配り	500 万	7 月以外	国内俱乐部人气一定以上	俱乐部国内人气上升(效果中)
クラブ宣传活动	1000 万	7 月以外	国内俱乐部人气一定以上	俱乐部国内人气上升(效果中)
チ－ムボランティアの募集	200 万	7 月以外	国内俱乐部人气一定以上	俱乐部国内人气上升(效果中)
サポ－タ－会员募集	1000 万	7 月以外	国内俱乐部人气一定以上	俱乐部国内人气上升(效果中)
ネット会员の募集	1000 万	7 月以外	国内俱乐部人气一定以上	俱乐部国内人气上升(效果中)
クラブ杂志广告	1000 万	7 月以外	国内俱乐部人气一定以上	俱乐部国内人气上升(效果大)
クラブTVCM	3000 万	7 月以外	国内俱乐部人气一定以上	俱乐部国内人气上升(效果大)
クラブキャンペ－ン	1000 万	7 月以外	–	俱乐部国内人气上升(效果中)
チャリティ－オ－クションの开催	500 万	全年	国内俱乐部人气一定以上	俱乐部国内人气上升(效果中)、主力选手人气上升(效果小)
イヤ－エンドパ－ティ－	500 万	12 月	–	俱乐部国内人气上升(效果中)、主力选手人气上升(效果小)
ファン感谢デ－	500 万	7 月以外	国内俱乐部人气一定以上	主力选手人气上升(效果小)、球迷不满减少(效果大)
优胜パレ－ド	1000 万	7 月以外	联赛优胜后	主力选手人气上升(效果中)
サマ－フエスティバル	600 万	7、8 月	–	俱乐部国内人气上升(效果中)
ウインタ－フエスティバル	600 万	11、12、1 月	–	俱乐部国内人气上升(效果中)、主力选手人气上升(效果小)
チケット贩卖促进活动	100 万	全年	广报部 LV2 以上、主场比赛日	球票贩卖数量上升(效果小)
スタジアムツア－	500 万	全年	广报部 Lv2 以上、主场比赛日	球票贩卖数量上升(效果小)
来场者プレゼント	800 万	全年	广报部 Lv3 以上、主场比赛日	球票贩卖数量上升(效果中)
选手应援ツア－	1000 万	全年	广报部 Lv3 以上、主场比赛日	球票贩卖数量上升(效果大)

注：所有活动都有失败的可能，失败的情况下没有任何效果

■サポ－タ－ズクラブ：球迷俱乐部

□サポ－タ－会员数：查看球迷会员数量

□サポ－タ－ズボイス：查看球迷意见

クラブハウスへ移动

移动到俱乐部

マイル－ムへ移动

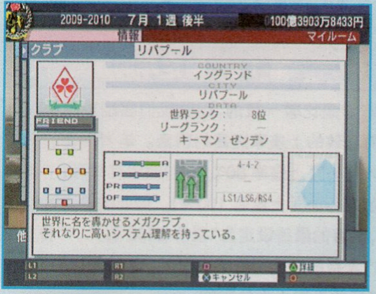
移动到 MY ROOM

ポリシ－系统

ポリシ－是球队战术融合度，是本作中新增加的一个系统。以往的球会，除了球员个人能力之外，反映球队实力的就只剩球员连携度这一项了，这显然不能完全真实反映球队的状况，于是，本作中就增加了ポリシ－设定。ポリシ－设定反映了主教练带领球队的能力，当球员战术打法和教练的执教思路相融合的时候，球队就可以发挥出超越球员本身水平的实力来。

球队的ポリシ－就是当前主教练的ポリシ－能力，我们可以在“チ－ム战术设定→情报を见る→ポリシ－确认”或者教练个人情报中进行查看。

ポリシ－能力表示为蓝色和浅蓝色的区域大小，根据蓝色区域偏向的位置，可以看出教练的执教风格。上侧是防守反击型，下侧是短传渗透型，左侧是个人能力型，右侧是组织型。教练的执教水平不仅体现在教练的各项能力数值上，教练的ポリシ－区域大小也是非常重要的考察标准。一般来说，教练实力越强，ポリシ－区域也就越大，某些世界级的名帅，其ポリシ－区域几乎可以填满整个战术框。



▲利物浦主教练贝尼特斯的ポリシ－区域几乎填满了战术框的 3/4，不愧是获得冠军杯冠军的金牌教练。

和主教练ポリシ－区域对应的是各个球员的初始战术点，也就是ポリシ－情报中战术框里的各个号码所在的位置，另外在球员资料中也可以查看该球员的战术点和当前球队的战术风格（球员为 P 点）。如果球员的战术点处于ポリシ－区域内，则表明球员战术打法符合主教练的执教风格，球员在比赛中可以正常发挥甚至超常发挥实力，如果球员战术点偏离ポリシ－区域较远，则无法发挥出应有的水准。关于这点还可以从球员情报的 FIT 一项中查看到，FIT 数值高的球员必然是符合球队ポリシ－的队员，而那些游离在ポリシ－区域之外的球员则没有很高的 FIT 数值。

球员的战术点会随着训练和比赛时间的增加逐渐向教练ポリシ－区域移动，不过某些特定的优秀球员战术点是不会移动的，必须要有合适的教练配合（这个难道就是传说中的耍大牌么？）。

球队全体战术融合度达到一定程度之后（也就是球员基本上处于ポリシ－区域内），球队的战术水平会达成特定的阶段，如“ポゼッション型 LV1”“ポゼッション组织型 LV2”等，当然球队一开始的类型肯定属于“无秩序型”……

说白了，要想球队的战术融合度好，就要找一个ポリシ－区域大的主教练，推荐玩家雇佣一名擅长寻找教练的球探（球探能力信息为“监督のスカウティングに高い手腕を发挥”）专门寻找合适的教练。这里推荐一名阿根廷传奇教练エラ－ラ，ポリシ－区域几乎是全满！

含有特典的广告赞助商一览

广告赞助商	经营种类	主赞助契约金	出现条件	特典	集训地追加
21フレッシュマ－ケット	ス－パ－	37.5 亿	不明	–	バルセロナ
Al–Entran BGG	ゲ－ム	5.8 亿	球队在次级联赛	南アジア·中东处点费用减少	–
Amsysmls	照明器具	7.3 亿	俱乐部 status 一定以上	照明费用减少	–
Apalmernen	照明器具	4.1 亿	–	照明费用减少	–
Arrasdji	アパレル	3.0 亿	–	南アジア·中东处点费用减少	–
Bosttle KPP	石油	6.0 亿	–	グラウンド设置费用减少	–
BPPMGビ－ル	ビ－ル	?	–	バ－费用减少	ミュンヘン
Buenoola	制果	7.1 亿	–	南米南部处点费用减少	–
CCG+ガラス	ガラス	4.2 亿	西アフリカ处点设置	西アフリカ处点费用减少	–
Decentberg	ビ－ル	9.8 亿	在顶级联赛，北殴处点 LV1 以上	バ－费用减少	–
Eagy Elettrico	电力	8.3 亿	俱乐部 status 一定以上	照明费用减少	トリノ
EDN.net	プロバイダ	2.5 亿	–	东欧处点费用减少	–
FIGNS 铁道	铁道	8.8 亿	国内杯赛获胜	–	リバプ－ル
Ftスポルタス	スポ－ツ用品	2.6 亿	–	ウェイトトレ－ニングル－ム费用减少	–
GHONDELL	自动车	11 亿	在顶级联赛，俱乐部 status 一定以上	东アジア处点费用减少	–
GI–ZANZA	出版	5.1 亿	南アジア·中东处点 LV1 以上	战术指导室费用减少	–
Hactory V9	映画	5.0 亿	北中米·カリブ海处点 LV1 以上	北中米·カリブ海处点费用减少	–
Hoooogフ－ズ	食品	1.5 亿	–	西アフリカ处点费用减少	–
Hoppen–SSV	化妆品	6.6 亿	–	东殴处点费用减少	–
KINGDEC–1	家具	13 亿	在顶级联赛，北欧处点 LV1 以上	北欧处点费用减少	–
Mabelle's バ－ガ－	フア－ストフ－ド	2.6 亿	–	饮食店费用减少	–
Manstresin	人材派遣	7.8 亿	–	–	アイントホ－フエン
ORONGY バンク	银行	2.6 亿	–	北欧处点费用减少	–
Qurredennスポ－ツ	スポ－ツ用品	7.0 亿	–	自主トレル－ム费用减少	–
Rumns スポルト	スポ－ツ用品	7.0 亿	–	スポ－ツジム费用减少	–
RUNS モ－タ－ズ	自动车	1.7 亿	–	西殴处点费用减少	–
SADI Fabrics LTD	总合织维	1.7 亿	–	南米北部处点费用减少	–
St.Merrors フ－ズ	食品	3.1 亿	–	东、南アフリカ处点费用减少	–
Telexn ポルタ	携带电话メ－カ－	9.2 亿	联赛杯获胜	中欧处点费用减少	–
TYYPRO Ad	广告	6.9 亿	–	オセアニア处点费用减少	–
TYYPRO グル－プ	グル－プ	16.7 亿	–	体育场维持费用减少	–
TYYPRO トラベル	旅行	9.9 亿	俱乐部 status 一定以上	海外远征费用减少	–
Uajohnei	石油	4.4 亿	–	グラウンド设置费用减少	–
UEFC 铁道	铁道	?	–	–	リヨン
Uerdart ドラッグ	ドラッグストア	12.6 亿	俱乐部 status 一定以上	北中米·カリブ海处点费用减少	–
Uersdar Hotel	ホテル	8.0 亿	在顶级联赛，北中米·カリブ海处点 LV1 以上	观光ホテル设置费用减少	–
Ziemoh	ゴム制品	7.1 亿	西アフリカ处点 LV1 以上	西アフリカ处点费用减少	–
アルリクマップ航空	旅行	2.7 亿	–	海外集训费用减少	カイロ
ヴィルスティスポ－ツ	スポ－ツ用品	7.4 亿	联赛杯优胜	ランニングマシ－ン设置费用减少	–
ウインドネクサスカフェ	契茶店	8.0 亿	–	饮食店设置费用减少	–
ウエム航空	旅行	1.6 亿	–	海外远征费用减少	レバ－ク－ゼン
ウォコンサ	石油	2.8 亿	东欧处点 LV1 以上	グラウンド费用减少	–
ウォムルダム	化妆品	2.9 亿	–	中欧处点费用减少	–
エンセン1970	家电	9.1 亿	俱乐部 status 一定以上	マッサ－ジル－ム设置费用减少	–
オリヴニックスドラッグ	印刷	6.7 亿	–	西欧处点费用减少	–
ガレオンス	制纸	4.8 亿	–	北アフリカ处点费用减少	–
カンネルレザ－	革制品	2.9 亿	–	オセアニア处点费用减少	–
クレストブリ－ズ	总合商社	2.9 亿	–	北欧处点费用减少	–
ゲスタス铁道	铁道	1.0 亿	–	中欧处点费用减少	–
サップル フ－ド	健康食品	5.1 亿	–	西欧处点费用减少	–
サバルティ Ltd.	アパレル	6.5 亿	–	南米北部处点费用减少	–
スティ－ンドカメラ	カメラ	4.9 亿	东欧处点 LV1 以上	ビデオル－ム设置费用减少	–
セレトウ－ン	自动车	7.8 亿	联赛杯优胜	–	シドニ－
ゾスティモ－タ－ズ	二轮车	3.6 亿	俱乐部 status 一定以上	西欧处点费用减少	–
ダックスウイ－ンスポルティフ	スポ－ツ用品	1.4 亿	–	自主トレル－ム费用减少	–
テイッコウビバレッジ	ビ－ル	1.4 亿	–	东、南アフリカ处点费用减少	–
デイッフイ－ジュエラ－	宝石	3.8 亿	–	西アフリカ处点费用减少	–
テイリックスランド	テ－マパ－ク	1.5 亿	在次级联赛	アミュ－ズメント设施费用减少	–
ディンプパブリッシュ	印刷	4.3 亿	–	中欧处点费用减少	–
デヴィンセル	旅行	12.0 亿	东、南アフリカ处点 LV2 以上	海外集训费用减少	ヨハネスブルク
ナデシコトランスポ－ト	运输	6.5 亿	–	东アジア处点费用减少	–
ニグモン	青果	3.0 亿	–	北アフリカ处点费用减少	–
ネクシイビルディング	ビ－ル	4.1 亿	在次级联赛	レンタルオフィス设置费用减少	–
ネクトランド	テ－マパ－ク	7.1 亿	–	アミュ－ズメント设施费用减少	–
ハンゴウ ネット	携带电话メ－カ－	1.1 亿	–	南アジア·中东处点费用减少	–
ビアッセン	健康食品	2.0 亿	–	东、南アフリカ处点费用减少	–
ビッコル	医药品	4.4 亿	–	医务室费用减少	–
フア－ストバ－ガ－マン	フア－ストフ－ド	4.7 亿	西欧处点 LV1 以上	饮食店费用减少	–
フイツプスレント	百货店	1.7 亿	在次级联赛	西欧处点费用减少	–
フ－ドリックス	食品·饮料	7.8 亿	–	西欧处点费用减少	–
ブロンバビ－ル	ビ－ル	2.5 亿	南米北部处点 LV1 以上	南米北部处点费用减少	–
ベッテインフア－マシ－	ドラッグストア	2.6 亿	–	东欧处点费用减少	–
ペンドミ－ Ltd.	アパレル	2.8 亿	–	南米北部处点费用减少	–
ポクロニックス	エレクトロニクス	4.0 亿	–	东アジア处点费用减少	–

广告赞助商	经营种类	主赞助契约金	出现条件	特典	集训地追加
ポリメン	セメント	6.5 亿	–	グッズショップ设置费用减少	–
ヤマタロ印刷	印刷	2.5 亿	东アジア处点 LV1 以上	东アジア处点费用减少	–
マグフエクタ–	金属	3.2 亿	–	北中米·カリブ海处点费用减少	–
マ–ヘンドリックス	出版	3.0 亿	–	战术指导室费用减少	–
ミゾツリ パ–ク	テ–マパ–ク	5.7 亿	–	アミユ–ズネント设施费用减少	–
メストランズ	食品·饮料	10.0 亿	–	西欧处点费用减少	–
モンソン36	フイルム	1.9 亿	–	北アフリカ处点费用减少	–
ヨツハカメラ	カメラ	7.4 亿	在顶级联赛	ビデオル–ム费用减少	–
ヨルゲンミユ–ジック	音响机器	7.0 亿	俱乐部 status 一定以上	北欧处点费用减少	–
ヨルゲニムカメラ	カメラ	8.1 亿	–	ビデオル–ム费用减少	–
ラサスノリアス	铁道	1.9 亿	–	南米北部处点费用减少	–
ラブリ–ン バ–	契茶店	5.0 亿	–	饮食店费用减少	–
ランドルフエン	住宅	2.8 亿	–	东欧处点费用减少	–
リエンディ	自动车部品	6.8 亿	–	南アジア·中东处点费用减少	–
リオグリ–ン カフエ	契茶店	5.3 亿	–	饮食店费用	–
リオツクス Esportes	スポ–ツ用品	8.0 亿	俱乐部 status 一定以上	スポ–ツジム费用减少	ブエノスアイレス
リツツシ–ツア–ズ	旅行	5.8 亿	南米北部处点 LV1 以上	海外远征费用减少	リオデジヤネイロ
リフ–ン カフエ	饮食店	7.9 亿	俱乐部 status 一定以上	饮食店费用减少	–
ル·ボンドン	旅行	6.6 亿	–	海外集训费用减少	ダカ–ル
ロニ–カ–ルズ	パラスチック	3.0 亿	–	南米北部处点费用减少	–
ロノドックス	革制品	1.9 亿	–	オセアニア处点费用减少	–

注：即使满足广告商出现条件，也需要一定几率才能出现

海外集训 & 海外远征

每年 7 月份可以设定集训(キャンプ)和海外远征(ツア–)，如果将集训设定为第 1 周，海外远征设定为第 2、3 周就可以同时执行这两个任务。集训和海外远征都需要花费一定的资金，并且能提高球队整体实力。远征和集训不同之处在于，海外远征还可以赚钱，只要去的地方俱乐部的人气足够高，就能获得相当可观的利益。不过要注意的是，实行海外远征后，球员的疲劳度会上升很多，要注意即使休养回复。

主要集训地一览

地区	国家	城市	支出	成长	疲劳	追加条件	备注
欧洲	イタリア	ジエノバ	★	★	★	初期	攻击、速度适合
欧洲	イタリア	トリノ	★★★★★	★★★★★	★	广告 Eagy Elettrico	中盘、力量适合
欧洲	イタリア	ナポリ	★	★★	★	初期	个人技、守备适合
欧洲	イタリア	ボロ–ニヤ	★	★★	★	初期	守备、力量适合
欧洲	イタリア	パルマ	★★★	★★★	★	初期	守门员适合
欧洲	イタリア	フイレンツエ	★★★	★★★	★	初期	个人技、攻击适合
欧洲	イタリア	ミラノ	★★★★★	★★★★★	★	广告追加	攻击、战术适合
欧洲	イタリア	ロ–マ	★★★	★★★	★	初期	个人技、攻击适合
欧洲	イングランド	サウサンプトン	★	★	★	初期	守备、速度适合
欧洲	イングランド	シエフイ–ルド	★	★	★	初期	个人技、守备适合
欧洲	イングランド	ブラックバ–ン	★	★★	★	初期	个人技、守备适合
欧洲	イングランド	リバプ–ル	★★★★★	★★★★★	★	广告 FIGNS 铁道	组织、中盘适合
欧洲	イングランド	バ–ミンガム	★★★	★★★	★		中盘、速度适合
欧洲	イングランド	ロンドン	★★★	★★★	★		组织、攻击适合
欧洲	イングランド	ニユ–カツスル	★★★	★★★	★		攻击、力量适合
欧洲	オランダ	アイントホ–フエン	★★★★★	★★★★★	★	广告 Manstresin	组织、技术适合
欧洲	オランダ	アルクマ–ル	★★★	★★★	★	–	攻击、速度适合
欧洲	オランダ	エンスヘ–デ	★	★	★	初期	组织、守备适合
欧洲	オランダ	ケルクラ–デ	★	★★	★	初期	中盘、速度适合
欧洲	オランダ	デン·ハ–グ	★	★	★	初期	守门员适合
欧洲	オランダ	ブレダ	★	★	★	初期	守备、速度适合
欧洲	オランダ	ロツテルダム	★★★	★★★	★	–	攻击、技术适合
欧洲	スペイン	D·サン·セバスティアン	★	★★	★	初期	攻击、技术适合
欧洲	スペイン	バルセロナ	★★★★	★★★★★	★	广告 21フレッシユマ–ケツト	攻击、连携适合
欧洲	スペイン	マラガ	★	★★	★	初期	守门员适合
欧洲	スペイン	ビルバオ	★★★	★★★	★		组织、攻击适合
欧洲	スペイン	セビリア	★★★	★★★	★		组织、中盘适合
欧洲	スペイン	ラ·コル–ニヤ	★★★	★★★	★		攻击、力量适合
欧洲	スペイン	マドリ–ド	★★★	★★★	★	个人技、中盘适合	
欧洲	フランス	ニ–ス	★	★	★	初期	守备、力量适合
欧洲	フランス	ランス	★	★★	★	初期	守备、技术适合
欧洲	フランス	マルセイユ	★★★	★★★	★	–	组织、技术适合
欧洲	フランス	ナント	★★★	★★★	★	–	中盘、技术适合
欧洲	フランス	リヨン	★★★★★	★★★★★	★	广告 UEFC 铁道	精神、战术适合
欧洲	フランス	モナコ	★★★	★★★	★	–	组织、速度适合
欧洲	フランス	ボルド–	★★★	★★★	★	个人技、攻击适合	
欧洲	ドイツ	ケルン	★	★★	★	初期	守备、力量适合
欧洲	ドイツ	シヤルケ	★	★★	★	初期	攻击、力量适合
欧洲	ドイツ	レバ–ク–ゼン	★	★★★	★	广告ウエム航空	中盘,技术适合
欧洲	ドイツ	ミユンヘン	★★★★	★★★★★	★	广告 BPPMGビ–ル	身体、战术适合
欧洲	ドイツ	ドルトムント	★★★	★★★	★	–	组织、攻击适合
欧洲	ドイツ	カイザ–スラウテルン	★★★	★★★	★	–	中盘、技术适合
欧洲	ドイツ	ブレ–メン	★★★	★★★	★	–	守门员适合
南美北部	ブラジル	リオ·デ·ジヤネイロ	★★	★★★★★	★	广告リツツシ–ツア–ズ	个人技、攻击适合
北非	エジプト	カイロ	★	★★★★	★	广告アフリクマツプ航空	个人技、攻击适合
澳大利亚	オ–ストラリア	シドニ–	★★	★★★★★	★★★★	广告セレトウ–ン	攻击、力量适合

三年欧洲制霸之路

第 1 步 制定年间运营计划

球队刚刚开始运营的时候，上座率肯定是比较一般的，因此我们在设置门票和广告费的时候，应该考虑到球队人气上涨而导致的上座率提高的因素。笔者推荐的设定是达到“ほぼ满员くらいのお客さんが入……”(上座率 80%左右)的程度即可，不要一开始就“スタジアムがら溢……客さんが来……”(上座率 100%)。如此的设定可以在初期 2000 日元票价的基础上略微上调，笔者的最终设定为“票价 2400 日元，广告费 2 亿 7000 万”。根据所选择的城市不同，广告费的设定可能略有出入。季票的折扣方面，建议不要超过 20%，至于能销售多少，其实并没有太大的影响。

初期选择广告赞助商的时候建议选择契约 2 年以内的最高金额赞助商，如果该赞助商的经营状况是“良”或“非常良”，还可以适当提高广告费要求。

第 2 步 人员补充

在选择球队战术类型的时候，笔者建议选择**カウンタ–志向**。理由如下：

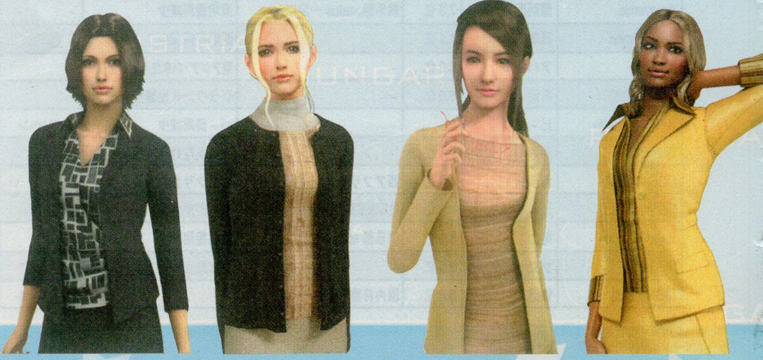
1.**カウンタ–**志向里拥有一个相当优秀的守门员，而且非常年轻，可以一直使用五年以上时间。

2.**カウンタ–**志向的核心球员ザビハビブ是初期相当优秀的前锋，可有效缓解初期进攻乏力的局面。

3.**カウンタ–**志向里还有一个 CB、一个 DM 都比较优秀，这样一来就形成了一条稳固的后防线，再加上优秀的前锋人选，只需要巩固攻击型中场球员即可组成一只优秀的球队。

为了节约资金，第 1 年最多只需要两名球探即可，而且建议是偏向寻找**ユ–ス**球员的类型，因为在第 1 年里很难有资金支付球员的转会费。

初期一旦可以在自由球员市场签下球员的时候，应马上进行球员补充。初期就有许多非常优秀的自由球员可以签下，能力均为“世界で十分通用**する力を持つてい**る”，而且最大的好处是不用支付转会费。下面列出这些优秀球员的名单，供大家选择。



姓名	位置	成长类型	带球	射门	短传	长传	头球	技巧	铲球	断球	人盯人	任意球	守门	高球处理	出击	跑动能力	反应	耐力	身体	统率	攻击意识	防守意识	配合意识	视野	位置适应	理解度						欧盟球员
																										速攻	短传渗透	边路进攻	中路进攻	造越位	逼抢	
ポール・キャテイエ	GK	普通	C	C	B	D	D	C	C	D	D	C	A	A	A	B	A	B	A	B	C	A	D	B	A	B	C	C	C	B	B	O
ウエイン・ヘンダ－ソン	GK	持续	D	D	B	D	D	C	C	D	D	C	A	A	A	B	A	C	A	C	C	A	D	B	A	B	B	C	C	C	C	O
テオ・ブラック	GK	持续	D	D	B	D	D	C	C	D	D	C	B	A	A	B	A	C	A	C	C	A	C	B	A	D	D	D	C	B	D	O
リュディ・リウ	GK	晚成	D	D	C	D	D	C	C	D	D	C	A	A	A	B	A	B	A	D	C	A	C	B	A	C	C	C	C	D	B	O
ヨン・モジャ	CB	晚成	B	B	B	C	B	B	B	A	B	B	D	D	D	A	A	A	A	C	C	A	B	B	A	B	B	D	B	D	D	O
クラ－ク・カ－ライル	CB	晚成	B	C	B	C	A	B	A	A	B	C	D	D	D	A	B	A	A	B	C	A	B	B	A	C	C	D	B	B	D	O
アルバ－・ゴベル	CB	持续	B	C	B	C	B	B	A	B	A	B	D	D	D	B	A	A	A	B	C	A	B	B	A	B	B	C	D	C	B	O
オトマヌ・ハママ	CB	普通	B	B	B	C	B	B	A	A	B	B	D	D	D	B	A	A	A	D	C	A	B	B	A	B	B	D	B	B	D	O
レオン・ヘ－ゼ	CB	早熟	B	B	B	C	B	B	A	A	A	B	D	D	D	A	A	A	A	D	C	A	B	B	A	B	D	C	B	C	C	O
アドリアン・トゥイツソン	SB	持续	B	C	B	A	B	B	B	A	A	B	D	D	D	B	B	A	A	B	B	A	A	B	A	D	D	D	B	C	B	O
アンジエロ・クインテエ	SB	早熟	B	C	B	A	B	B	A	A	A	B	D	D	D	B	B	A	A	D	B	A	A	B	A	C	B	D	C	B	D	O
アレックス・コロラド	DMF	普通	B	B	A	B	B	B	B	A	B	B	D	D	D	B	A	A	A	D	B	A	A	A	A	C	D	D	C	C	B	O
ヴァレリオ・フォリオ	DMF	持续	B	B	A	B	B	B	B	A	B	B	D	D	D	B	A	A	A	C	B	A	A	A	A	C	B	C	B	B	C	O
アルフレッド・サンチェス	DMF	普通	B	B	A	B	B	B	B	B	B	B	D	D	D	B	B	A	A	B	B	A	B	A	A	D	D	C	B	C	C	O
ニノ	SMF	晚成	B	B	B	A	B	B	B	B	C	B	D	D	D	A	B	A	A	C	A	B	A	A	A	C	C	B	B	B	B	O
マウロ・ペッレ	SMF	早熟	A	B	B	A	C	B	B	C	B	B	D	D	D	A	B	A	A	D	A	B	A	A	A	D	B	C	C	C	D	O
ケメル・ブラニ	SMF	早熟	A	B	B	A	B	B	C	B	C	B	D	D	D	A	B	A	B	C	A	B	A	A	A	B	B	B	C	D	C	O
ボヤン・ジョルジッチ	SMF	普通	A	B	B	B	B	B	B	C	C	B	D	D	D	A	B	A	B	B	A	B	A	A	A	C	C	B	B	C	D	O
マ－ク・スタイン	SMF	晚成	A	B	B	A	C	B	B	B	C	B	D	D	D	A	B	A	B	C	A	B	A	A	A	C	D	D	B	C	C	O
アントワン・ドゥヴォ－	SMF	持续	A	B	B	A	B	B	B	C	B	B	D	D	D	A	B	B	B	C	A	B	A	A	A	C	D	B	C	D	C	O
ボルハ・バレ－ロ	OMF	早熟	A	B	A	B	C	B	C	B	C	A	D	D	D	A	B	A	B	B	A	B	B	A	A	D	D	C	B	D	C	O
パウル・ジャ－ンズ	FW	普通	B	B	B	B	B	B	C	C	C	B	D	D	D	A	A	B	A	B	A	C	A	A	A	B	C	C	B	B	B	O
マテ・ビリッチ	FW	普通	B	A	B	B	A	A	C	C	C	B	D	D	D	A	A	B	A	C	A	C	A	A	A	C	B	D	B	B	C	X
イエル－ン・ケティング	FW	晚成	B	B	B	B	A	B	C	C	C	B	D	D	D	A	A	A	A	B	S	C	A	A	A	C	C	C	C	B	B	O
ハビエル・レスアン	FW	普通	B	A	B	B	A	B	C	C	C	B	D	D	D	A	A	B	A	D	A	C	A	A	A	C	B	B	B	C	B	O
パブロ・カランドリア	FW	安定	B	A	B	B	B	B	C	D	C	B	D	D	D	A	A	A	A	B	A	C	A	A	A	B	C	C	B	B	B	X
カジェ	FW	普通	B	B	B	B	B	A	C	C	C	B	D	D	D	A	A	B	A	B	A	C	A	A	A	C	C	B	B	B	D	O
ギロ－ム・デシャン	FW	晚成	B	A	B	B	B	A	D	C	C	B	D	D	D	A	A	A	A	C	A	C	A	A	A	D	C	C	D	B	B	O
ブラヒム・ボウハダン	FW	晚成	B	A	B	B	B	B	C	D	C	B	D	D	D	A	A	B	A	D	A	C	A	A	A	C	B	B	C	D	B	O
ルイス・ヒル	FW	普通	B	A	B	B	B	A	C	D	D	B	D	D	D	A	B	A	A	C	A	C	A	A	A	D	C	C	C	B	D	O
ディディアヌ・ディア	FW	早熟	B	A	B	B	B	B	C	C	C	B	D	D	D	A	A	B	A	B	A	C	B	B	A	C	D	C	C	D	C	X

除了这些自由球员，每年 2 月份还有一部分比较优秀的球员处于合同最后一年，此时和他们接洽就有可能不必支付转会费将他们签下来(需本赛季结束后才能转会)

第一赛季合约末期球员

FW:ヴァグネル・ラヴ

MF:ダマルカス・ビ－ズリ－、リアム・ミラ－、ジャメル・メスパ、キ－ラン・リチャ－ドソン、アレクセイ・エレメンコ、ポドルスキ－

DF:カリム・トゥ－ザニ、ナシエフ・モリス、中田浩二

另外还有部分球员需要球队成绩相当好才有可能签下:クインシ－、グリゲラ、カラ－ゼ、オリベイラ、プラシル、モッタ、ファビオ・アウレリオ、スコット・カ－ソン

第二赛季合约末期球员

FW:ロメオ、ダヴィド・ジグリオッティ、クラウチ

MF:モントリ－ボ、ガットゥ－ゾ

DF:ジミ・トラオレ、カルロス・ディオゴ

需要好成绩才能签下的球员:ピエ－ル・アラン・フロ－、フ－ト、オ－イエル、ポドルスキ－、クフォ－、中田英寿、デ・リッデル、アビダル、キャラガ－、クロ－ゼ、ジュニ－ニョ・ペルナンブカ－ノ、トマソン

第 3 步 战术选择

在全世界边路进攻潮流的影响下，本作球会也非常偏向边路进攻的思路，这点从初期球员中几乎没有什么好的 OMF 球员就可以看出。而且，在实际比赛中，我们也会发现，最常见的得分手段就是边路下底传中，中路包抄射门的套路。

为了适应边路进攻的潮流，我们可以选择一下 3 套阵型和战术

套路 1:平行站位 4-4-2

采用这种阵型的最著名球队是英超的阿森纳队，参考前面的补充球员，我们安排阵型时推荐的配置如下：

前锋:ザビハビブ和パウル・ジャ－ンズ

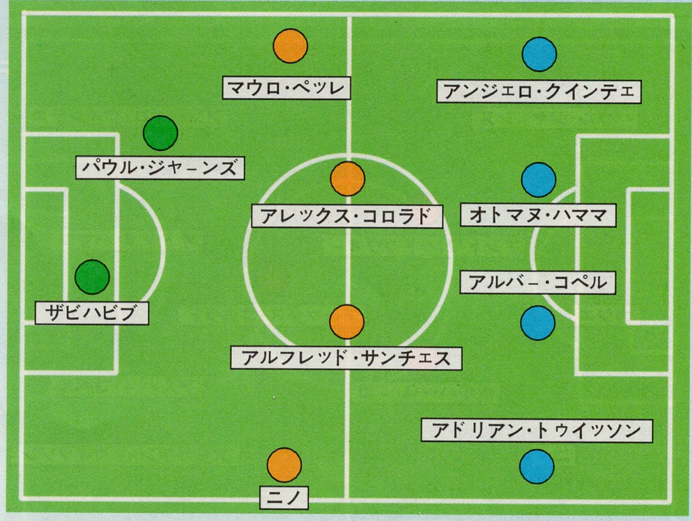
边中场:マウロ・ペッレ、ケメル・ブラニ或ニノ

中场中路:アレックス・コロラド、アルフレッド・サンチェス

边后卫:アドリアン・トゥイツソン、アンジエロ・クインテエ

中后卫:アルバ－・コペル、オトマヌ・ハママ

球队战术方面:攻击意识略微偏向防守(DFF);攻击速度设定为快速(FAS);攻击类型自然是边路进攻(SID);边路倾向可按照球队的实际情况选择(哪边实力高,偏向哪边);区域逼抢初期不要设定太高,以免出现体力不足的情况;造越位设定选择在中间较好,初期后卫线连携不好,容易出现造越位失败的情况。



套路 2:4-2-3-1

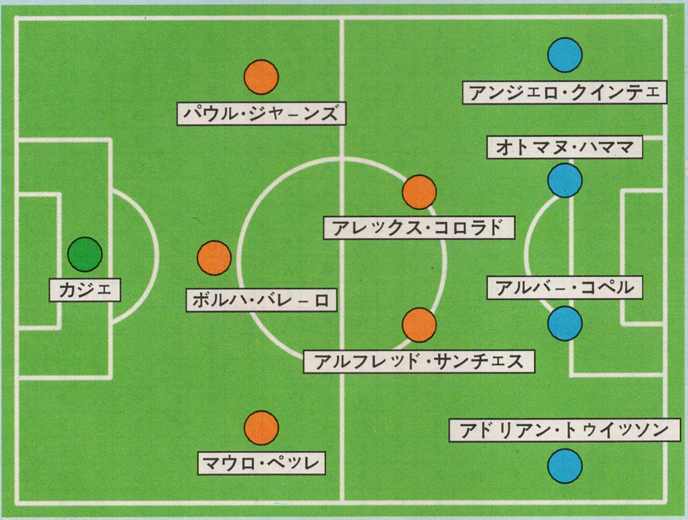
采用这种阵型的最著名球队是西甲的皇家马德里队。相比 442 阵型，后卫线没有什么变化，前场变化较大。

前锋:由于是单前锋,所以强烈建议选择有ポストプレイヤー-(中锋)特技的前锋,パブロ·カランドリア和カジエ都可以胜任。

前场组合:前场3人变化最大的在中路,中路可以安排组织型的OMF,也可安排影子前锋型球员,ケメル·ブラニ的特技正好是シャドーストライカー(影子前锋),可以安排他踢中路偏右的位置,另外一些组织型前锋也可胜任。

后腰:アレックス·コロラド和一个偏重防守型球员,アレックス·コロラド攻守能力比较平均,可以胜任中场组织者角色,此时对应前场组合就可以安排影子前锋。如果没有アレックス·コロラド这种组织型后腰,就必须在前场安排一个组织型前腰角色。

球队战术方面,和442时的设定差不多,可以将防守阵型略微前压。



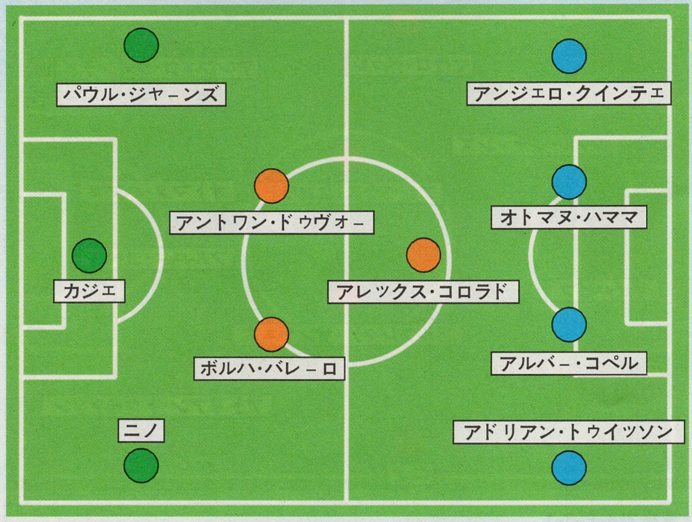
套路3:4-3-3

采用这种阵型的最著名球队是西甲的巴塞罗那队。3前锋中,中间务必安排ポストプレイヤー型的球员,两个边锋也可用边中场代替。中场3人可根据实际情况安排。

前锋:中锋人选和4-2-3-1相同,边锋可使用パウル·ジャーンズ和ニノ

中场:初期建议设定两个防守型中场和一个偏向攻击的前腰,アレックス·コロラド依然是最佳选择。后期建议安排3名攻守兼备的球员充当中场。

球队战术方面:将边路进攻和攻击速度调到最大,攻击意识也需要强化,另外注意微调球员位置,使锋线和后卫线有连携。



第4步 基础建设

第1年先不要投资在球场上,把资金全力修筑训练设施。训练设施的修建应该本着先能力后精神的思路。

初期建议修建サウナ和マッサージルーム,能有效降低选手疲劳度,另外还建议修建自主トレルーム,可提高选手身体能力。训练场方面,如果广告商有相应的特典,可以考虑修建第2练习场。

第2年时如果俱乐部经济条件不错,就可以考虑扩建球场了,初期扩建需要15亿资金,可以在赛季末获得奖金后扩建。

对于降雨量比较大的城市,应尽早修建"屋根",否则球票损失相当大。

第5步 前期训练

初期由于所有队员的耐力都无法应付整场比赛,因此训练时应该以耐力训练为主,另外还应该适当强化一下防守方面。笔者初期的训练安排如下:

スタミナ	カバーリング
スタミナ	コンディショニング
カバーリング	红白战
スタミナ	休养

自动休养设定:ほどほどで休む

每个月安排一次状态调整(コンディショニング)和一次休养,可充分保证球员疲劳度不会太高。每月练习3次スタミナ可迅速提高球员的耐力,而且スタミナ练习对所有实能力都有小提高。安排两次カバーリング是为了迅速提高整体防守能力,毕竟初期球队打法是以防守反击为主。这样的训练安排可以一直执行到第2年2、3月份,此时球员的耐力应该足以应付比赛要求了,因此就需要更改一下训练计划。

スタミナ	サイドアタック
セットプレイ	コンディショニング
サイドアタック	红白战
连携	休养

自动休养设定:疲れたらすぐ休む

这段时间是强化攻击力的训练。两次サイドアタック可增强球队边路进攻的能力。定位球是得分的重要手段,因此セットプレイ练习也是必要的。另外,在阵容相对稳定之后也可以开始进行连携方面的练习了。

第6步 初期经营

初期资金是非常紧张的。签下补充球员并修完训练设施之后,每个月的亏损大概在1亿5千万左右,如果不能取胜足够多的场次,每个月的财政都会是赤字。

本作不同于前作,所有员工的工资不是一次性支付,而是每月支付一部分,因此本作每个月的支出比之前的所有作品都要多出许多。必须保留4亿左右的资金作为保底周转,以免陷入赤字的状态。下面介绍一些初期经营的技巧。

1.修建卖店,卖店在每场比赛获得的收入至少可以打平运营费用,而且到场人数越多,收入越多。等球迷数量比较多的时候还可以考虑修建グッズショップ增加周边商品贩卖数量。

2.一定要贩卖周边商品。初期的商品不能制造太多,以免浪费。商品贩卖的收入初期虽然不多,但有一些是一些,总比完全没有要好。

3.对弱队的比赛尽量取胜。对于那些实力和自己相当的球队,请尽量获得胜利吧,次级联赛胜利的奖金是2000万,顶级联赛是3000万,这笔奖金将是初期最大收入来源。

4.将不需要的球员挂牌出售,千万不要轻易开除。对于那些能力不足的球员,尽早将他们挂牌出售吧,年轻一些的球员通常都能卖个好价钱。转会费可是初期能捞到的最大一桶金。要注意某些合同只剩1年的球员,可以提前和他们续约,然后再出售,否则有可能会被其他球队零转会费自由签走。ユース球员中,可以将18岁以上的球员提拔到一线队,然后挂牌出售。16~17岁的球员无法卖到好价钱,还是安心再锻炼几年。一般日本球员都可以卖到相当高的价格(数亿元),推荐!

5.如果赛季结束后,资金有18亿左右,建议开设海外据点,并在下赛季开始时签下电视转播赞助,可以赚上一笔。建议在东アジア、南アジア和オセアニア建立据点,然后追加投资将据点等级升到LV2,这样就会出现Hyonrie Sports、ツルマルTV、Jengdain TV、Oceanmounts Sports这四家电视台,Hyonrie Sports的赞助费超过20亿,再加上另外两家电视台,总共的收入超过30亿,而之前的总投资仅18亿左右。除了亚洲,也可以选择美洲,不过所需资金比亚洲要高一些。

第7步 自创球员

第2个赛季开始的时候就可以自创球员了,建议玩家创造特殊球员增强球队实力。人选方面,推荐クライフ(克鲁伊夫)、フリット(古利特)或ベッケンバウアー(贝肯鲍尔)。这三人都是攻守兼备,能力如同鬼神一般,几乎可以胜任场上除守门员外的任何位置。而且他们的初期能力就相当优秀,直接可以由青年队提拔上来使用,并且未来的10多年内一直可以担当主力。

特殊自创球员

本作依然保留了球会系列特殊自创球员的特色，在游戏初期我们就可以创造出许多“神”一般的伟大球员前来助阵，令游戏的难度降低不少。

第二年开始时会询问玩家是否要自创球员，自创球员之后会自动加入青年队。注意玩家只能拥有一名自创球员，如果想要创造新的球员就必须将现有的自创球员解雇，并等到新赛季开始前（7月）才能创造。

要作成特殊自创球员需要符合3个条件，这些条件全部属于球员“基本情报”中。

1.国籍选择正确

2.姓名输入正确（只要选手名正确即可，实况名可不用理会）

3.位置ポジション选择正确（只要正确选择 FW、MF、DF、GK 这四种位置即可，之后的场上位置可随意选择）

满足这三个条件后并确认后，球员的身高、体重、善用脚、场上位置会自动修正成该特殊球员的设定，通过球员身高、体重是否变化我们可以很容易判断出特殊球员是否创造成功。

球员姓名输入方法

（A,B,C）
日语键盘所在行数
（第A横排）
日语键盘所在列数
（第B竖排）
选定后，选择第C个字母

为了方便大家输入名字，我们给出了详细的名字录入方法。下面人物姓名后类似(4,1,2)的数字就是具体输入方法，以(4,1,2)为例，它的含义是“选择日语键盘第4行第1列的字母，然后再选择从左往右数第2个字母”。

特殊自创球员一览

尤西比奥

国籍：葡萄牙ポルトガル（西ヨ－ロッパ）

姓名：エウゼビオ(4,1,2)(3,1,2)(4,3,5)(2,6,5)(5,1,2)

位置：FW

原籍莫桑比克，后加入葡萄牙国籍，外号“黑豹”的超级前锋，1965年欧洲足球先生，1966年世界杯最佳射手，并率本菲卡队两次夺得欧洲冠军杯。

德扎季奇

国籍：塞黑ヤルビア・モンテネグロ（中央ヨ－ロッパ）

姓名：ジャイッチ(3,2,5)(8,1,5)(2,1,2)(4,3,8)(4,2,2)

位置：FW

外号“魔术师德拉甘”，一度被公认为世界上最好的左边锋，在2000年击败众多南斯拉夫球星，被评为南斯拉夫世纪最佳球员。

普斯卡什

国籍：匈牙利ハンガリ－（中央ヨ－ロッパ）

姓名：プスカシュ(6,3,8)(3,2,2)(1,2,2)(9,2,2)(8,2,5)

位置：FW

唯一一个两次在欧洲冠军杯决赛中上演帽子戏法的球员，50年代那支打遍天下无敌手的“超级匈牙利队”队长，后来加入西班牙国籍。

贝斯特

国籍：北爱尔兰北アイルランド（西ヨ－ロッパ）

姓名：ベスト(6,4,5)(3,3,2)(4,5,3)

位置：FW

最伟大的天才边锋之一，年仅22岁就成为欧洲足球先生，将遭受慕尼黑空难打击的曼联队重新带上荣誉的巅峰，但是后来沉迷于美酒和美女之中，最后提前退役。

斯托伊科维奇

国籍：塞黑ヤルビア・モンテネグロ（中央ヨ－ロッパ）

姓名：ストイコビッチ(3,3,2)(4,5,2)(2,1,2)(5,1,2)(6,2,5)(4,3,8)(4,2,2)

位置：MF

南斯拉夫队80年代中期到90年代的中场核心，是据说即使站在场边，也能令场上球员安心的精神领袖。

布洛欣

国籍：乌克兰ウクライナ（东ヨ－ロッパ）

姓名：ブロヒン(6,3,5)(9,5,2)(6,2,2)(10,3,2)

位置：FW

绰号“乌克兰之箭”，以速度见长的前锋，他为苏联国家队出场109次，打入209球，于1975年获得欧洲金球奖。

希福

国籍：比利时ベルギ－（西ヨ－ロッパ）

姓名：シ－フォ(3,2,2)(4,10,10)(6,3,2)(5,1,5)

位置：MF

天才的中场指挥家，80年代比利时被称为"红魔"时的中场领袖，率领比利时打入86年世界杯半决赛，目前仍保持着欧洲杯上最年轻出场球员的纪录。

波佩斯库

国籍：罗马尼亚ル－マニア（东ヨ－ロッパ）

姓名：ポペスク(5,6,8)(4,6,8)(3,3,2)(3,2,2)

位置：DF

和哈吉同一时代的罗马尼亚球员，后防线上的核心。

雅辛

国籍：俄罗斯ロシア（东ヨ－ロッパ）

姓名：ヤシン(1,8,2)(2,3,2)(3,10,2)

位置：GK

史上最伟大的守门员之一，职业生涯里扑出了98个点球，是唯一以门将身份成为欧洲足球先生的球员，国际足联专门设立了"雅辛奖"做为世界杯最佳门将的奖项。

贾尔尼

国籍：克罗地亚クロアチア（中央ヨ－ロッパ）

姓名：ヤルニ(8,1,2)(3,9,2)(5,2,2)

位置：MF

速度极快的左后卫，98年那支夺得世界杯第三名的克罗地亚队中仅有的两名前南斯拉夫队队员之一。

弗朗西斯科利

国籍：乌拉圭ウルグアイ（南米 南部）

姓名：フランチェスコリ(3,6,2)(9,1,2)(3,10,2)(2,4,2)(4,1,5)(3,3,2)(5,2,2)(2,9,2)

位置：MF

因其华丽的球技而被球迷称呼为"乌拉圭王子"，在中前场的多个位置都能发挥他那强大的威力，曾率领乌拉圭三次夺得美洲杯。

耶罗

国籍：西班牙スペイン

姓名：イエロ(2,1,2)(4,1,2)(5,9,2)

位置：DF

皇家马德里的功勋队长，后防核心，攻击力与防守力同样出众的全能型球员，虽然主要位置是后卫，但是也有过一个赛季攻进21球的战绩。

哈吉

国籍：罗马尼亚ル－マニア（东ヨ－ロッパ）

姓名：ハジ(6,1,2)(2,3,5)

位置：MF

以出众的中场控制力闻名的球员，人称"巴尔干的马拉多纳"，是罗马尼亚最有影响力的球星。

安德拉德

国籍：乌拉圭ウルグアイ（南米 南部）

姓名：アンドラ－デ(1,1,2)(3,10,2)(5,4,5)(9,1,2)(4,10,1)(4,4,5)

位置：MF

乌拉圭第一个足球黄金时代阵容的中场主力，夺得两次奥运会冠军，并于1930年率队获得首届世界杯冠军。

普拉蒂尼

国籍：法国フランス

姓名：プラティニ(3,6,8)(1,9,2)(4,4,2)(2,1,5)(2,5,2)

位置：MF

法国队和尤文图斯队有史以来最伟大的天才球员，中场灵魂人物，他把法国队第一次带到世界强队的地位，并首次为法国赢得欧洲冠军。

坎通纳

国籍：法国フランス

姓名：カントナ(1,2,2)(3,10,2)(5,4,2)(1,5,2)

位置：FW

以火爆脾气著名的法国前锋，因辱骂教练而被逐出国家队，但是在曼联成为统治整个英超的“国王”。

德尚

国籍：法国フランス

姓名：デシャン(4,4,5)(2,3,2)(1,8,5)(3,10,2)

位置：MF

90 年代法国队中后场的铁闸，以队长身份率法国队夺得了 1998 年世界杯冠军和 2000 年的欧洲杯冠军。

摩尔

国籍：英格兰イングランド

姓名：ムーア(3,7,2)(4,10,1)(1,1,2)

位置：DF

英格兰获得 1966 年世界杯冠军时的队长，后防线上的中坚，同时也是英格兰历史上最年轻的队长。1993 年因癌症逝世。

蒂加纳

国籍：法国フランス

姓名：ティガナ(4,4,2)(2,1,5)(1,2,5)(1,5,2)

位置：MF

法国队 80 年代的“铁三角”之一，司职后腰，以稳固的防守为前场队友提供支援。

阿莫罗斯

国籍：法国フランス

姓名：アモロス(1,1,2)(5,7,2)(5,9,2)(3,3,2)

位置：MF

法国队 80 年代的主力右边卫，边路能力出类拔萃，从边卫到边锋可以一手包办，同时领袖能力出色，继任普拉蒂尼成为法国队队长。

爱德华兹

国籍：英格兰イングランド

姓名：エドワーズ(4,1,2)(5,4,5)(10,1,2)(4,10,1)(3,3,5)

位置：MF

50 年代英格兰天才球员，17 岁就代表曼联队出战联赛，18 岁入选国家队，能攻能守，被视为英格兰的新希望，但在 1958 年著名的慕尼黑空难中不幸去世，年仅 21 岁。

吉雷瑟

国籍：法国フランス

姓名：ジレス(3,2,5)(4,9,2)(3,3,2)

位置：MF

和普拉蒂尼、蒂加纳共同组成当年法国队的铁三角，虽然身高只有 1.63 米，但是他以华丽的脚法成为了边路突破的尖刀。

班克斯

国籍：英格兰イングランド

姓名：バンクス(1,6,5)(3,10,2)(3,2,2)(3,3,2)

位置：GK

英格兰的传奇门将，以稳固的防守帮助英格兰夺得了 1966 年的世界杯，在 1970 年世界杯上对贝利一次头球的扑救被誉为世界足球史上最伟大的扑救。

莱因克尔

国籍：英格兰イングランド

姓名：リネカー(2,9,2)(4,5,2)(1,2,2)(4,10,1)

位置：FW

90 年代的英格兰射手，以不懈的奔跑给对手带来极大压力，获得两次英格兰联赛最佳射手和 1986 年世界杯最佳射手。

博比·查尔顿

国籍：英格兰イングランド

姓名：チャ－ルトン(2,4,2)(1,8,5)(4,10,1)(3,9,2)(5,4,2)(3,10,2)

位置：MF

英格兰传奇球星，出色的前锋。是慕尼黑空难的幸存者，继承队友的遗志夺回了欧洲冠军，也是1966年世界杯冠军队成员。

霍德尔

国籍：英格兰イングランド

姓名：ワドル(1,10,2)(5,4,5)(3,9,2)

位置：MF

80年代创造力出众的中场，拥有准确的传中脚法，后来成为英格兰国家队历史上最年轻的主教练。

卡尼吉亚

国籍：阿根廷アルゼンチン(南米 南部)

姓名：カニ－ヒア(1,2,2)(2,5,2)(4,10,1)(2,,)(1,1,2)

位置：FW

1990年世界杯的主力前锋，因速度极快和一头长发拥有"风之子"的外号，阿根廷在这届世界杯上依靠他和马拉多纳的演出先后将巴西和意大利踢出局。

加斯科因

国籍：英格兰イングランド

姓名：ガスコイン(1,2,5)(3,3,2)(5,2,2)(2,1,2)(3,10,2)

位置：MF

英格兰少有的技术型天才中场，但是叛逆的性格和无节制的酗酒几乎毁掉了他的足球生涯。

马修斯

国籍：英格兰イングランド

姓名：マシュ－ズ(1,7,2)(2,3,2)(2,8,5)(4,10,1)(3,3,5)

位置：FW

1956年欧洲最佳球员，直到50岁才退役的超级老将，被英国女王称赞是个"奇迹"并授予爵士爵位。

巴蒂斯图塔

国籍：阿根廷アルゼンチン(南米 南部)

姓名：バティストゥ－タ(1,6,5)(4,4,2)(2,1,5)(3,3,2)(5,4,2)(1,3,5)(4,10,1)(4,1,2)

位置：FW

冲击力出众的中锋，其极有特色的大力射门被称为"巴蒂GOAL"，在佛罗伦萨队长达10年的忠诚也为他赢得了球迷的拥护，球迷甚至在俱乐部门前为他塑起铜像。

基冈

国籍：英格兰イングランド

姓名：キ－ガン(2,2,2)(4,10,1)(1,2,5)(3,10,2)

位置：FW

因身材矮小被昵称为"老鼠"，以充满激情的比赛风格引来球迷的追捧，连续两年被评为欧洲最佳球员。另外他在场外录制的几首音乐单曲居然达到近百万的销量。

马拉多纳

国籍：阿根廷アルゼンチン(南米 南部)

姓名：マラド－ナ(1,7,2)(1,9,2)(5,4,5)(4,10,1)(1,5,2)

位置：FW

阿根廷乃至全世界最优秀的球员，能以一己之力拯救全队的天才，集技术、力量、速度与灵感于一身，率阿根廷夺得86年世界杯，但叛逆的性格和他的球技同样突出。

帕萨雷拉

国籍：阿根廷アルゼンチン(南米 南部)

姓名：パサレラ(1,6,8)(1,3,2)(4,9,2)(1,9,2)

位置：DF

被公认为世界足坛最有攻击力的后卫，在440场比赛中共进球134个。同时在后防线上也表现出色，以队长身份率领阿根廷队获得了1978年世界杯。

斯沃里

国籍： 阿根廷アルゼンチン（南米 南部）

姓名： シボリ(2,3,2)(5,6,5)(2,9,2)

位置： MF

优秀的中场选手，在河床队崭露头角后转会尤文图斯，于 61 年成为意甲第一个获得欧洲金球奖的球员。由于有双重国籍，曾先后代表阿根廷和意大利国家队比赛。

贝利

国籍： 巴西ブラジル（南米 北部）

姓名： ペレ(4,6,8)(4,9,2)

位置： FW

四次参加世界杯，三次夺冠的超级天才，20 世纪最伟大的球员之一，在职业生涯中共打入 1281 球，他的 10 号球衣已经成为世界足坛球队灵魂的标志。

加林查

国籍： 巴西ブラジル（南米 北部）

姓名： ガリンシャ(1,2,5)(2,9,2)(3,10,2)(2,3,2)(1,8,5)

位置： FW

被称为"小鸟"，虽然天生双腿畸形，但他依然成为巴西历史上最伟大的盘带之王。1962 年世界杯上贝利受伤后，巴西队正是依靠加林查的神勇最终卫冕成功。

阿尔蒂列斯

国籍： 阿根廷アルゼンチン（南米 南部）

姓名： アルディレス(1,1,2)(3,9,2)(4,4,5)(2,1,5)(4,9,2)(3,3,2)

位置： MF

1978 年世界杯上阿根廷队的中场主力，虽然个子矮小，但是以出众的突破能力给所有对手制造了麻烦。

莱昂纳多

国籍： 巴西ブラジル（南米 北部）

姓名： レオナルド(4,9,2)(5,1,2)(1,5,2)(3,9,2)(5,4,5)

位置： MF

在多家球队之间流浪的球星，获得过三个不同国家联赛的冠军，两个不同洲际的俱乐部冠军，在国家队也获得了包括 94 年世界杯在内所有能获得的荣誉。

儒尼尼奥

国籍： 巴西ブラジル（南米 北部）

姓名： ジョルジーニョ(2,3,5)(3,7,5)(3,9,2)(2,3,5)(4,10,1)(2,5,2)(3,7,5)

位置： MF

1994 年世界杯上巴西队的主力边后卫，以超强防守能力和精确的传中著称，曾经在 J 联赛踢球的经历相信是制作组将他入选的理由之一。

肯佩斯

国籍： 阿根廷アルゼンチン（南米 南部）

姓名： ケンペス(4,2,2)(3,10,2)(4,6,8)(3,3,2)

位置： FW

1978 年世界杯的阿根廷前锋，他依靠自己在这次大赛中的 6 个进球，同时成为最佳射手和最佳球员，这也是世界杯历史上第一次由同一人包揽这两项荣誉。

济科

国籍： 巴西ブラジル（南米 北部）

姓名： ジーコ(2,3,5)(4,10,1)(5,2,2)

位置： MF

被称为"白贝利"的天才球员，几乎能踢中前场所有位置，技术全面而华丽，是 82 年那支"最强大巴西队"的灵魂人物，现在他担任日本队主教练。

里维利诺

国籍： 巴西ブラジル（南米 北部）

姓名： リベリーノ(2,9,2)(4,6,5)(2,9,2)(4,10,1)(5,5,2)

位置： MF

70 年代巴西队的主力中场，以超强的任意球著称，1970 年世界杯上助攻了巴西队三分之一的进球，在 1974 年世界杯赛上也有 3 个任意球入帐。

阿尔贝托

国籍：巴西ブラジル(南米 北部)

姓名：アルベルト(1,1,2)(3,9,2)(4,6,5)(3,9,2)(5,4,2)

位置：DF

1970 年世界杯上巴西队的队长，在决赛中他攻入最后一球，率巴西队第三次夺得世界杯，并将雷米特金杯永远带回了巴西。

贾尔马·桑托斯

国籍：巴西ブラジル(南米 北部)

姓名：ジャウマ サントス(姓名间必须有空格)(2,3,5)(1,8,5)(3,1,2)(1,7,2)(1,3,2)(3,10,2)(5,4,2)(3,3,2)

位置：DF

50 年代巴西队的主力后卫，被认为是世界杯历史上最出色的后卫之一，曾入选英国《世界足球》评选的 20 世纪百大球星之一。

布雷默

国籍：德国ドイツ

姓名：ブレ－メ(3,6,5)(4,9,2)(4,10,1)(4,7,2)

位置：DF

80 年代德国"三驾马车"之一，出色的中后卫，作风英勇，他在 1990 年世界杯决赛里的进球让德国队获得了最后的冠军。

法尔考

国籍：巴西ブラジル(南米 北部)

姓名：ファルカン(3,6,2)(1,1,5)(3,9,2)(1,2,2)(3,10,2)

位置：MF

1982 年世界杯的巴西队主力中场，担任全队攻防枢纽的全能球员，并且在次年率罗马队夺回失去了 40 年的联赛冠军。

尼尔顿·桑托斯

国籍：巴西ブラジル(南米 北部)

姓名：ニウトン サントス(姓名间必须有空格)(2,5,2)(3,1,2)(5,4,2)(3,10,2)(1,3,2)(3,10,2)(5,4,2)(3,3,2)

位置：DF

1958 和 1962 年巴西队两夺世界杯时的主力左后卫，当时意大利的对手评价他"进攻的一方已经满身泥水，他还能一尘不染"。

马特乌斯

国籍：德国ドイツ

姓名：マテウス(1,7,2)(4,4,2)(3,1,2)(3,3,2)

位置：MF

著名的常青树，拥有世界杯上出场次数最多的纪录，直到 39 岁时还活跃在赛场上。1990 年率德国队夺得世界杯，他本人也在当年同时获得欧洲和世界足球先生。

塞雷佐

国籍：巴西ブラジル(南米 北部)

姓名：セレ－ゾ(3,4,2)(4,9,2)(4,10,1)(5,3,5)

位置：MF

和济科、法尔考、苏格拉底一起组成了 1982 年"巴西队黄金中场"，更多时候是以自己的防守为同伴提供最可靠的掩护。

贝肯鲍尔

国籍：德国ドイツ

姓名：ベッケンバウア－(4,6,5)(3,4,8)(4,2,2)(3,10,2)(1,6,5)(3,1,2)(1,1,2)(4,10,1)

位置：DF

被称为"皇帝"的德国最伟大球员，"自由人"战术的开创者，近乎全能的表现使他囊括过几乎所有的荣誉，并且是唯一一个以队员和主教练身份两次捧起世界杯的人。

穆勒

国籍：德国ドイツ

姓名：ミュラ－(2,7,2)(2,8,5)(1,9,2)(4,10,1)

位置：FW

前西德队的传奇前锋，德国第一代"轰炸机"，以 14 个进球保持着世界杯决赛阶段进球最多的纪录。

弗格茨

国籍：德国ドイツ

姓名：フォクツ(3,6,2)(5,1,5)(3,2,2)(3,4,2)

位置：DF

70 年代德国队的主力中后卫，虽然个子不高，但是严密的盯人技术令所有前锋头痛不已，在 1974 年世界杯决赛上克鲁伊夫被他彻底冻结。

马耶尔

国籍：德国ドイツ

姓名：マイヤー(7,1,2)(1,2,1)(1,8,2)(4,10,1)

位置：GK

西德队的功勋门将，参加过 4 次世界杯赛，并在 1974 年帮助球队捧起世界杯，他自己也保持了连续 4 场不失球的成绩。

萨默尔

国籍：德国ドイツ

姓名：ザマー(1,3,5)(1,7,2)(4,10,1)

位置：DF

被称为"最后的自由人"，1996 年德国队夺得欧洲杯时的后防中坚，并因此获得当年的欧洲最佳球员，但是伤病使他过早退役。

克林斯曼

国籍：德国ドイツ

姓名：クリンスマン(3,2,2)(2,9,2)(3,10,2)(3,3,2)(1,7,2)(3,10,2)

位置：FW

德国"三驾马车"之一，德国队获得 1990 年世界杯和 1996 年欧洲杯时的主力前锋，以强有力的冲击被称为"金色轰炸机"。

科勒

国籍：德国ドイツ

姓名：コーラー(5,2,2)(4,10,1)(1,9,2)(4,10,1)

位置：DF

90 年世界杯的德国队主力中后卫，外号"铁橡皮膏"，以形容他盯人时的形影不离。获得过包括世界杯、欧洲杯、冠军杯、联盟杯、联赛在内的所有冠军。

施内林格

国籍：德国ドイツ

姓名：シュネリンガー(2,3,2)(2,8,5)(4,5,2)(2,9,2)(3,10,2)(1,2,5)(4,10,1)

位置：DF

60 年代德国队的主力后卫，出战过 4 次世界杯，虽然大部分时间都在国外踢球，但依然成为第一个获得德国足球先生的后卫。

沃勒尔

国籍：德国ドイツ

姓名：フェラー(3,6,2)(4,1,5)(1,9,2)(4,10,1)

位置：FW

德国队 80–90 年代的主力前锋，在两次与阿根廷队的决赛中，他打入一球，并在 1990 年的决赛里创造了决定性的点球。

布雷特纳

国籍：德国ドイツ

姓名：ブライトナー(3,6,5)(1,9,2)(2,1,2)(5,4,2)(1,5,2)(4,10,1)

位置：MF

参加过 74、82 年两届世界杯的中场攻击性球员，也是德国队少有的技术型队员。

佐夫

国籍：意大利イタリア

姓名：ゾフ(5,3,5)(3,6,2)

位置：GK

连续参加 4 次世界杯的意大利传奇门将，在国家队保持了 1145 分钟不失球的纪录，并且在 40 岁高龄率队获得 1982 年世界杯。

罗西

国籍：意大利イタリア

姓名：ロッシ(5,9,2)(3,4,8)(2,3,2)

位置：FW

著名的"金童"，被足协以打假球为由禁赛两年，复出后马上被招入国家队征战 1982 年世界杯。在最后三场比赛里，意大利依靠罗西奇迹式的六个进球夺得了冠军。

卡布里尼

国籍：意大利イタリア

姓名：カブリーニ(1,2,2)(3,6,5)(2,9,2)(4,10,1)(2,5,2)

位置：DF

1982 年世界杯的意大利左后卫，以出众的助攻能力著称，包办了意大利左翼的全部攻势。

法切蒂

国籍：意大利イタリア

姓名：ファケッティ(3,6,2)(1,1,5)(4,4,2)(3,4,8)(4,4,2)(2,1,5)

位置：MF

国际米兰最辉煌的"大国际米兰时代"时的队长，夺得两次欧洲冠军、四次联赛冠军，又与意大利一起获得了 1968 年欧洲杯冠军，并且开创了后卫助攻的先例。

西雷亚

国籍：意大利イタリア

姓名：シレア(2,3,2)(4,9,2)(1,1,2)

位置：DF

1982 年世界杯的意大利队主力后卫，统率整个后防线为全世界球迷诠释了"链式防守"的威力。

巴雷西

国籍：意大利イタリア

姓名：バレージ(1,6,5)(4,9,2)(4,10,1)(2,3,5)

位置：DF

80–90 年代世界足坛最出色的自由人之一，AC 米兰的灵魂人物，在进攻和防守上都显示出超人的能力。他退役后，AC 米兰永远封存了他穿过的 6 号球衣。

塔尔德利

国籍：意大利イタリア

姓名：タルデリ(1,4,2)(3,9,2)(4,4,5)(2,9,2)

位置：MF

被公认为 80 年代世界上最难缠的后腰，兢兢业业的中场工兵，除了随队获得 1982 年世界杯外，在尤文图斯也获得了几乎所有能获得的荣誉。

詹蒂莱

国籍：意大利イタリア

姓名：ジェンティーレ(2,3,5)(2,1,5)(3,10,2)(4,4,2)(2,1,5)(4,10,1)(4,9,2)

位置：DF

1982 年世界杯的意大利队盯人中卫，成功的看防使马拉多纳、济科等球星全部哑火。

巴乔

国籍：意大利イタリア

姓名：バッジョ(1,6,5)(3,4,8)(2,3,5)(3,8,5)

位置：FW

90 年代意大利的天才中场，世界级偶像球员。在 1994 年靠一己之力把意大利拖入决赛后，他射失最后一个点球，低头沉默的一幕已经成为世界杯最经典瞬间之一。

克鲁伊夫

国籍：荷兰オランダ

姓名：クライフ(3,2,2)(1,9,2)(2,1,2)(3,6,2)

位置：MF

外号"飞人"。荷兰最伟大的天才，全攻全守战术的领导者，能胜任除了守门员之外的所有位置。在 1974 年率荷兰队获得世界杯亚军，他本人也被评为最佳球员。

古利特

国籍：荷兰オランダ

姓名：フリット(3,6,2)(2,9,2)(3,4,8)(5,4,2)

位置：FW

从清道夫到前锋都可以胜任的球员，80 年代著名的"米兰三剑客"之一，当时荷兰队的中场枢纽，在 1987 年包揽欧洲和世界足球先生。

克洛尔

国籍：荷兰オランダ

姓名：クロル(3,2,2)(5,8,2)(3,8,2)

位置：DF

荷兰队全攻全守战术最初的执行者，以后卫身份飞奔在 70 年代球场的每一个角落，体现了全能球员的价值。

伦森布林克

国籍：荷兰オランダ

姓名：レンセンブリンク(4,9,2)(3,10,2)(4,3,2)(3,10,2)(3,6,5)(2,9,2)(3,10,2)(3,2,2)

位置：FW

1978 年世界杯上荷兰队的主力前锋，出色的顶替了克鲁伊夫的位置，但是在决赛中的最后一刻，他的射门击中门柱弹出，荷兰队最终再次在世界杯面前功亏一篑。

范巴斯滕

国籍：荷兰オランダ

姓名：ファンバステン(3,6,2)(1,1,5)(3,10,2)(1,6,5)(3,3,2)(4,4,2)(3,10,2)

位置：FW

才华横溢的超级前锋，80 年代著名的"米兰三剑客"之一，3 次被评为欧洲最佳球员，在 1992 年同时获得欧洲和世界最佳球员称号，并率荷兰队获得 1988 年欧洲杯。

里杰卡尔德

国籍：荷兰オランダ

姓名：ライカ－ルト(1,9,2)(2,1,2)(1,2,2)(4,10,1)(3,9,2)(5,4,2)

位置：MF

80 年代著名的"米兰三剑客"之一，天生的后腰，是全攻全守战术的出色继承者。

内斯肯斯

国籍：荷兰オランダ

姓名：ニ－スケンス(2,5,2)(4,10,1)(3,3,2)(4,2,2)(3,10,2)(3,3,2)

位置：MF

70 年代荷兰队的边锋，在巴塞罗那连续三次夺得欧洲冠军杯，并且在 1974 年世界杯决赛上创造了世界杯历史上的最快进球纪录。

范哈内亨

国籍：荷兰オランダ

姓名：ファンハネヘム(3,6,2)(1,1,5)(3,10,2)(1,6,2)(4,5,2)(4,6,2)(3,7,2)

位置：MF

荷兰队 70 年代的左边锋，1970 年，他率领费耶诺德队获得欧洲冠军杯，这是荷兰历史上第一座欧洲冠军杯。

球队比赛心得

本次球会终于改变了以往的"固定场面串联"的模式，采用了实时完整比赛的表演方式，令比赛的真实感得到了很大的提升。不过，由于初次采用这种模式，在画面上显得有些粗糙，人物动作比较单调，而且最大的问题是球员 AI 普遍存在问题，特别是初期球员能力较低的时候，经常会出现一些匪夷所思的场景。在球员 AI 和画面方面，SEGA 还需要向《实况足球》上看齐。

抛开系统评价不谈，来说说本次相比前作最大的变化。由于是实时完整比赛，充满了各种随机性，不会出现和以前一样的完全相同的两场比赛。这点对于喜欢用 S/L 控制比赛的玩家来说可能会不适应。不过比赛刚开始的 10 分钟左右的进程变化不会很大，如果在 10 分钟内有进球的话，S/L 之后有很大几率依然会出现这种结果。

实时比赛画面中我们可以选择如下指令操作：

◇何としてでも点を取れ：全力押上进攻

◇点を取りに行け：以进攻为主

◇いつもどおりに：保持现有战术

◇焦らずじっくり行け：控制节奏，偏向防守

◇战术变更

由于是实时比赛，所以对临场指挥的要求更高，玩家必须根据场上的情况寻找合适的改变战术的时机，盲目的调整有时候会起到相反的效果。本次各个队伍之间阵型相克的判定没有以前那么强，基本上准备 3 套战术分别对应普通、攻击和防守战术就足够了，并不推荐临时改换阵型。另外，对于攻击意识的调整要经常用到，个人感

觉调整攻击意识对比赛结果的影响要超过改变阵型。

实时比赛对队伍绝对实力的依赖性较高，很难出现以前那种实力相差悬殊爆冷的情况。以英超为例刚升上英超的时候，对于四大豪门：曼联、切尔西、阿森纳、利物浦几乎没有获胜的可能，另外像纽卡斯尔、米德尔斯堡等实力型球队胜算也不高。因此在对战这几支队伍的时候，不要花费时间 S/L，不过其他那些实力相近的球队，完全可以靠优秀的临场指挥获得胜利。

除了实时比赛，还有一种 2D 模拟比赛的模式，比较类似 CM 中的比赛模式。这两种比赛模式在消耗时间上差别并不大，因此建议初期玩家还是采用实时比赛的模式。

星辰的英超历程

第 1 赛季

星辰的球队“GAMEDAY>_<KUSO 联队”在经历了前半年的辛苦挣扎后，从第 2 年开始全面爆发。首先是中场球员アントワン·ドゥヴォー能力爆发，一跃成为球队进攻主力。另一方面当时球队每个月开销在 1 亿 7000 万左右，而星辰的现金储备不足 2 亿，在这种没有退路的形式之下，星辰高举 S/L 大旗，每个月至少获胜 4 场才能维持收支平衡。于是就在这种“不能获胜就要倒闭”的压力下，球队表现出了背水一战的勇猛气势，排名不知不觉开始慢慢攀升。等到 3 月份左右的时候，星辰惊奇的发现，球队居然已经升到了联赛第 3 名。按照星辰本来的规划，是准备在次级联赛打拼两年时间再升到英超的，于是决定开始顺其自然的比赛，不再 S/L。可惜人算不如天算，这只球队俨然已经杀红了眼，神挡杀神，佛挡杀佛，4 月份结束之后居然升到了第 1 名。之后星辰为了避免升到英超，开始故意放水，将门将和前锋互换，中场和后卫互换，可是没想到居然这样都不能阻止球队连胜的势头，守门员还曾经进了一个惊世骇俗的远射……

好吧，我放弃了，英超就英超吧！

第 2 赛季

英超果然不同凡响，一上来就接连被阿森纳、切尔西等踢了个 4 比 0。于是前半赛季的过程居然和第 1 赛季惊人的相似，好在还有两支同时升到英超的球队垫背，这样才不至于掉至降级区。转机同样在下半赛季出现，由于球队升入英超，竟然出现了 3 名球员能力爆发，アレックス·コロラド和マウロ·ペッレ，再加上第 2 次能力爆发的アントワン·ドゥヴォー（星辰对此人绝对另眼相看了，推荐大家一定要买他），球队的实力一下上升了一个档次，而且可喜的是，球员之间开始出现连携了。

这一年球队补充了 3 名球员，DMFロドリゴ，FWコケ，CBオトマヌ·ハママ，令球队实力更加均衡。于是从后半赛季开始，球队走上的正轨。对四大豪门，除了 1 球小负阿森纳之外，其他 3 场全都战成平手。对曼联一战，更是领先了 90 分钟，在最后一刻才曼联的角球攻破城门。5 月份的时候，球队排名已经到达第 8 名，而且距第 5 名的球队只有 5 分差距。于是在星辰刻意 S/L 之下，GAMEDAY>_<KUSO 联队以一路连胜完成了首个英超赛季，最终获得第 5 名，拿到了参加联盟杯的资格。

第 3 赛季

联赛奖金加上广告赞助，使星辰终于有机会扩建球场，一口气将球场建到 25000 人，并修建了“屋根”，终于可以彻底告别雨天空余一半座位的尴尬了。自开赛战平阿森纳，客场2 比 0 完胜曼联之后，GAMEDAY>_<KUSO 联队一路高歌猛进，始终处于联赛领跑的地位，最终以 28 胜 9 平 1 负的骄人战绩毫无争议的拿下英超桂冠，紧随其后的是利物浦、阿森纳和切尔西。国家杯方面，半决赛点球大战战胜曼联，决赛靠加时赛一粒金子般的头球拿下阿森纳，首次举起英格兰杯。欧洲联盟杯赛场，除了小组赛遇到国际米兰之外，就再没有碰到强力的抵抗，一路有惊无险拿下联盟杯，完成了三冠王的伟业。（次年欧洲超级杯迎战巴塞罗那，以 2 比 0 胜之，不过在随后的冠军杯小组赛中被荷兰 AZ 队彻底修理的一场……）

第 5 赛季

首次夺得欧洲冠军杯……

超级杯夺冠

英超联赛夺冠

联盟杯夺冠

冠军杯夺冠

定位球主罚评价一览

任意球 L	
高	彼のフリーキックは凄まじい破壊力ですよ。彼に任せるのがベストでしょう。
	その足から繰り出されるボールの精度と威力は相当なものですね。射程距離はかなり広いですよ。
	かなり高い技術を持ってますね。長い距離でも十分狙っていける力を持ってますよ。
	結構強力なプレースキックを蹴りますよ。彼ならチャンスをしっかり生かせるでしょう。
	まずまずの技術が備わっていますね。調子が良ければ強烈なキックも期待できそうですよ。
	相手に脅威を与えるほどではないですが、それなりに威力のあるボールを蹴る選手ですよ。
	ロングキックの技能が若干はあるようです。ただ、それほど期待はできませんね。
	多少の技能は備わっていますが、ロングキックが得意とは言いがたいレベルですね。
	まれに鋭いボールが蹴れるというレベルですよ。他に候補がいなければ、という感じですね。
	長い距離を任せるには、まだまだ技術もパワーも足りないですね。あまりお勧めはできないですね。
	彼には威力のあるプレースキックは期待できないでしょう。他の選手を考えましょう。
低	力まかせに蹴る程度のキックしかできないでしょう。彼はやめた方がいいですよ。

任意球 S	
高	世界最高のプレースキッカーと言っても良い程の実力ですね。彼に任せれば間違い無いですよ。
	世界でも屈指のプレースキックの持ち主です。彼に任せれば、確実に得点が増えそうですよ。
	かなり高いプレースキックの能力を持っている選手ですよ。安定して良いボールを蹴りますね。
	プレースキックは結構得意なようですね。得点を奪うチャンスを広げてくれそうですよ。
	プレースキック技術はそこそこありますね。つぼにはまれば期待はできますね。
	まだまだ一流とは言えませんが、ある程度の精度のボールを蹴る技術はついてますね。
	相手に脅威を与えるほどではないですが、それなりのボールを蹴る技術はあるでしょう。
	多少のプレースキックの技術は持っていますね。ただ、世界レベルには程遠いですね。
	ある程度のボールは蹴ることができるでしょうが、それほど期待はできないですね。
	プレースキックがそれほど得意ではないようですね。キッカーとしては微妙なところですね。
	プレースキックの技術が未熟ですね。彼に蹴らせるのはあまりお勧めできませんね。
低	相当プレースキックが苦手な選手ですよ。彼ほどキッカーに向かない選手もいないでしょう。

角球	
高	彼のキックは神業ですよ。状況に合わせて最適なボールを入れてくれるでしょう。
	味方の動きを見て、確実にボールを合わせていく力を持ってますね。彼に任せれば間違い無いですよ。
	かなりの技術を持っていますね。彼なら大抵は味方に合わせられるでしょう。
	キックの精度が高いですね。彼に任せれば、安定して良いボールを入れてくれるでしょう。
	そこそこ精度のあるボールを蹴れる選手ですよ。彼なら及第点はつけられるでしょう。
	鋭さはそれほど感じられませんが、彼ならある程度は正確なボールを蹴れると思いますよ。
	技術はそれなりに備わってますね。キッカーとしてはまずまずといった感じでしょうか。
	多少は味方のことを考えたボールが蹴れるとは思いますが、安定感がないですね。
	たまに味方に合う場合もあるというレベルの技術ですよ。それほど期待はできないですね。
	プレースキックの精度が低いですね。キッカーを任せるには物足りない印象です。
	味方にきちんと合わせる技術がほとんど身についていません。彼はあまりお勧めできませんね。
低	ただ放り込む程度のキックしかできないでしょう。他の選手を考えた方がいいですよ。

PS2上最后一次最终幻想!

游戏日全体编辑，为您献上144页全FF12攻略!
特别定价12.8元，全国限量5000套，绝不加印!

44页系统详解+99页完全攻略
★技能盘全解析★全讨伐任务详细完成方法
★全召唤兽获得方法★全区域怪兽资料及其掉落、偷盗道具
★全隐藏BOSS攻略方法★8万字全剧情小说
★全城市、迷宫地图·全城市、商店道具列表

特别通知:本特刊已经上市半个月,现编辑部已经没有存货,请大家直接找当地书商购买,不要再向编辑部邮购。

真三國無双

一騎當千

【无双系列攻略典藏集】

游戏日王牌游戏解析丛书　游戏日编辑部全力制作

滴水不漏系列第一弹

即将出阵！

无双系列完全探索

著名历史战役解说

三国无双系列系统完全解析

爆笑三国无双四格漫画

三国无双武将设定资料

蜀、魏势力无双全系列珍藏攻略

三国武将的历史真相

大16开200页豪华装帧

全彩铜版纸精美印刷

赠全国唯一限量版原创对开海报·长坂赵云

《真三国无双2》原声音乐CD

超值定价:32元

本次典藏本包括《真三国无双 2》开始 PS2 上所有无双正传作品（含《战国无双》系列;“帝国”未收录），因总计超过千页，考虑包装、定价、题材等因素，并吸取《第三次机战 α》攻略本经验，我们将以相对低廉的价格将该典藏本分批推出。

此次推出的是《一骑当千 VOL.01》，包括“蜀 & 魏”势力全武将解析，《真三国无双 2》、《真三国无双 2 猛将传》、《真三国无双 3》全部战场和战役解说。剩下部分我们将按大家反馈做进一步调整完善。

我们期待您的评价。

2006.06
ISSN 1009-0843
06>
9 771009 084001